平成８年５月１日発行(毎月30日発行) 第４巻第６号通巻38号　平成５年６月29日第三種郵便物認可

BIBLE OF STREET GAMERS!!

月刊 GAME遊 II

ゲーム・ユウツウ

5 MAY

定価500円



電脳戦機バーチャロン
ファイティングバイパーズ
ストリートファイターZERO2
アートオブファイティング龍虎の拳外伝
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

これで見納めなのか!?
コスプレ天国

ACG業界をリードする超２大メーカー大激突!!

セガ VS ナムコ

バーチャファイター3 VS ソウルエッジ

遊II読者が選ぶ

THE KING OF GAMES '95

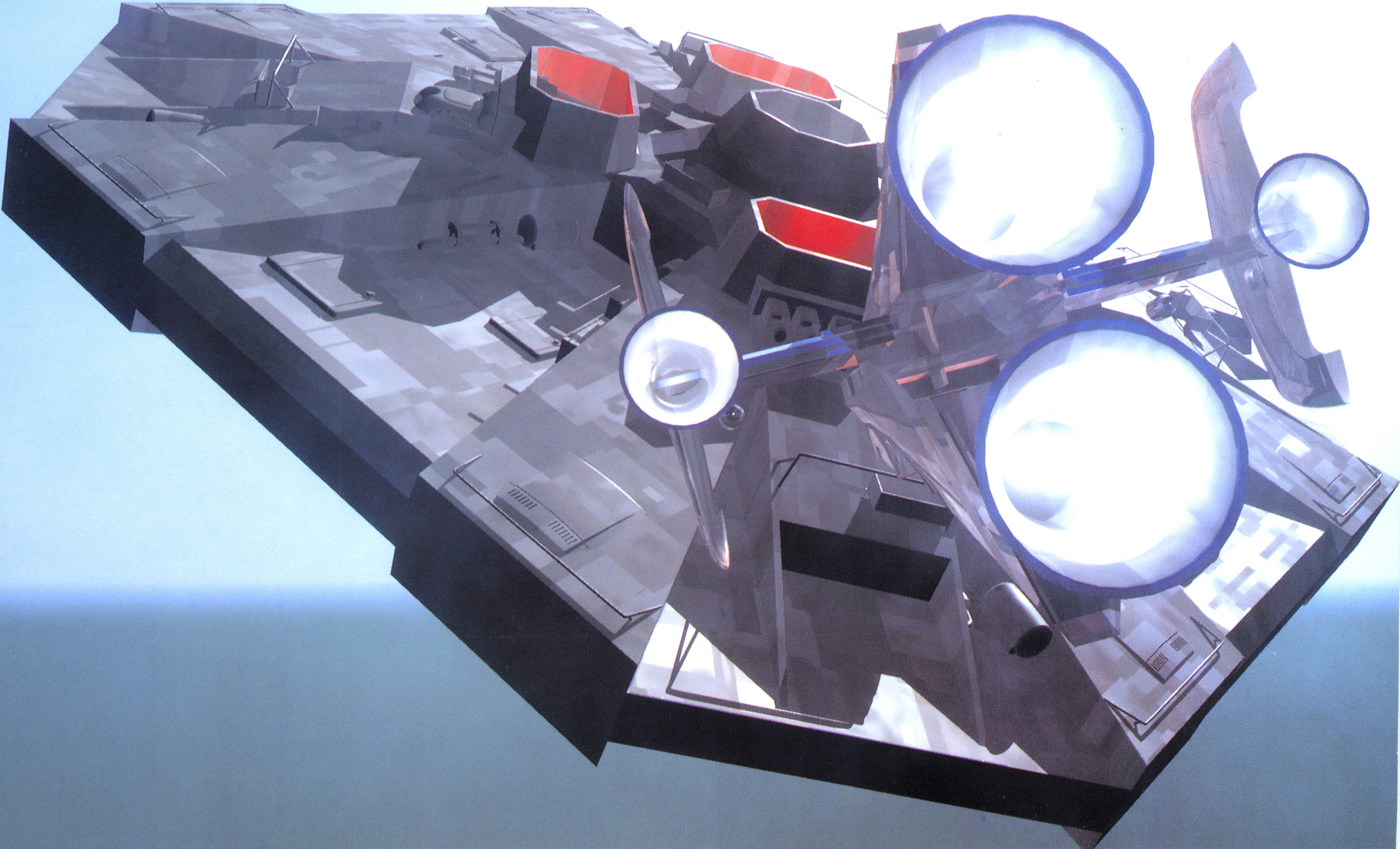
ザキングオブゲームズ'95

namco®

待望のポリゴン・シューティングゲーム!!

SYSTEM 11

XEVIOUS 3D/G



新世代XEVIOUS発進!!

最新技術を駆使した、超美麗3DCG!!

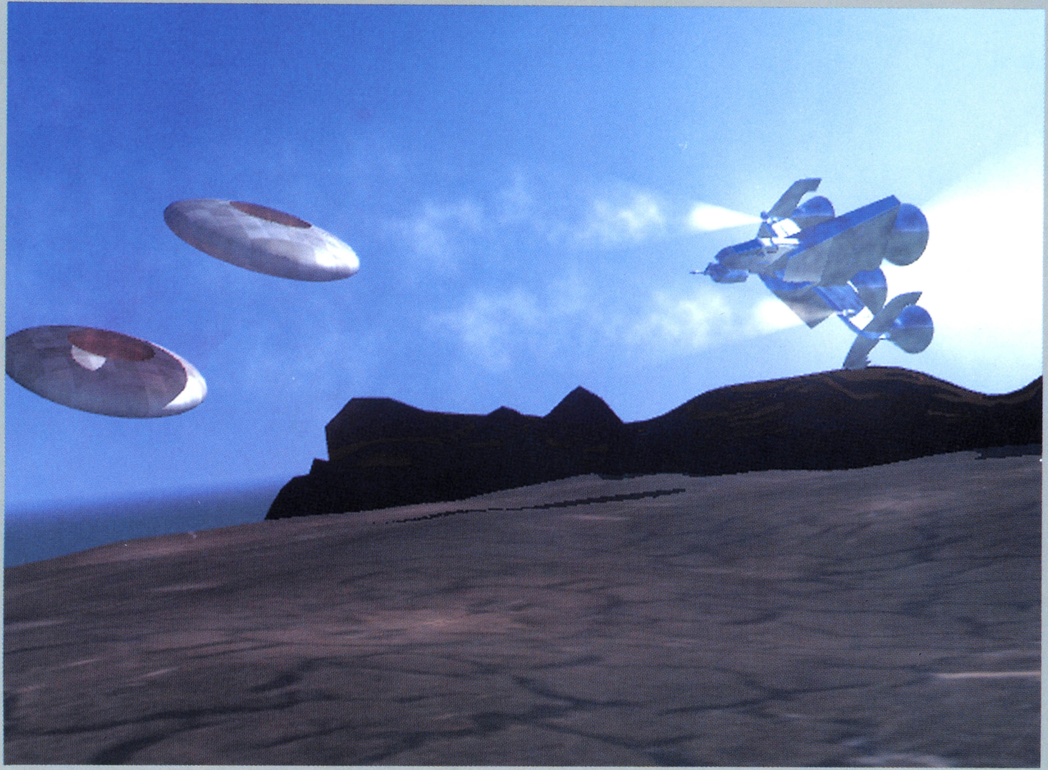
テクスチャーポリゴン、モデルアニメーション、モーフィング、多彩なカメラワーク等
これまでのシューティングゲームの常識をくつがえす高次元映像がキミたちを魅了する。

















- ◆多種多彩な全7エリア構成
- ◆手に汗！手応え·達成感抜群のゲーム性!!
- ◆戦略性が求められる3段階パワーアップシステム!!
- ◆壮麗なビジュアルシーンの連続!!
- ◆元祖ゼビウスキャラ(隠れキャラ含む)も登場!!

▲モニター：横
▲操作系：8方向レバー
2ボタン

2人同時プレイ可能！ 途中参加·継続プレイ可能！

これが、No.1の正統派シューティングゲームだ!!

PONY CANYON

SCITRON

春のNEW RELEASE!



SCITRON 1500 SERIES

SNK

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝 新世界楽曲雑技団

前作より2年の沈黙をやぶり、進化を遂げたシリーズ最新作が早くも登場。オリジナルバージョン全曲はもちろんのこと、キャラクターの魅力を堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも全て収録。解説書、楽譜付。

CD 96.4.3 ON SALE
CD:PCCB-00212 ¥1,500(税込)

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION



初回特典 スーパーピクチャーCD

SCITRON 1500 SERIES

初回特典 "ブリキン"CGステッカー

超鉄ブリキンガー SAURUS

ザウルス新作シューティング「超鉄ブリキンガー」がミュージックCDとなり只今見参!! オリジナルバージョンを全て収録。もちろんS.E.コレクションも完全網羅。解説書、楽譜付。

<収録曲> ORIGINAL VERSION
S.E.COLLECTION

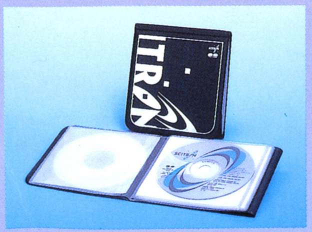
CD 96.5.17 ON SALE
CD:PCCB-00211 ¥1,500(税込)



IT'S A NEW!
サイトロン特製 CDホルダープレゼント

サイトロン商品に付いている(4月以降の発売からVIDEO・LDも含みます)応募券を5枚集めて送ると、CDの持ち運びに便利な「サイトロン特製CDホルダー」を先着3000名様プレゼント!

(詳しくは商品同封のアンケートハガキをご覧下さい)



▶早くも発売決定!

SNK

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
〜ARRANGE SOUND TRAX〜

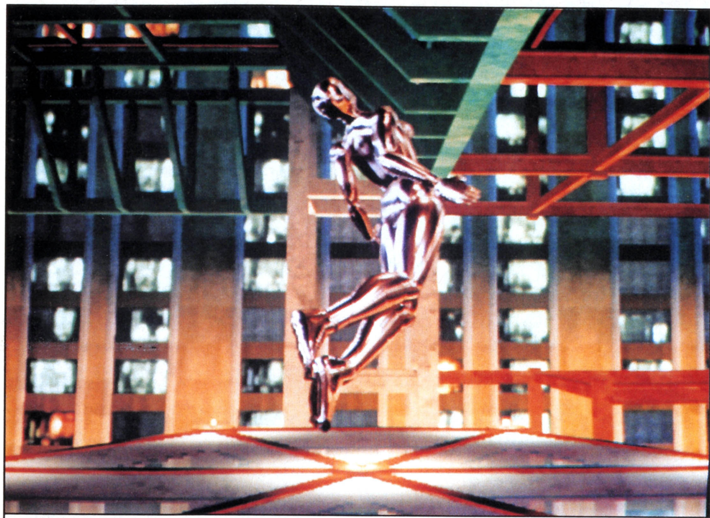
新世界楽曲雑技団

「龍虎の拳 外伝」のアレンジサウンドトラックスが1500シリーズに続き、早くも登場。
キャラクターテーマをスタジオライブアレンジ収録、ドラマトラックも含む意欲作!迄ご期待!

CD 96.5.2 ON SALE
¥2,500(税込)

PONY CANYON INC.　お求めはお近くのレコード店で。

GAME遊II



ALL GAME INDEX

表紙『バーチャファイター3』のキャラクター"パイ"はAOUバージョンです。

HOT RANKING!

ゲームユウ

春です。眠気を吹き飛ばして遊びましょう

少しずつ、AOUショーで発表されていたゲームが出てきている。これから夏に向けて、どんどん出てくると思うと…。うれしいです。

アーケード ACG ジャンル別 HOT 5

ACTION



1 ソウルエッジ

■ナムコ 5077

初登場で1位獲得!! 『鉄拳2』のようにロングランヒットになるか!?

2	鉄　拳2	■ナムコ	3751
3	バーチャファイター2（.1）	■セガ	3362
4	ファイティングバイパーズ	■セガ	2822
5	リアルバウト餓狼伝説	■エス・エヌ・ケイ	2445

SHOOTING



1 電脳戦機 バーチャロン

■セガ 3194

このゲームもサターンに移植される。今から発売が楽しみですなぁ!!

2	バーチャコップ2	■セガ	2509
3	バトルガレッガ	■エイティング/ライジング	1892
4	沙羅曼蛇2	■コナミ	1746
5	19XX	■カプコン	1572

SPORTS



1 アルペンレーサー

■ナムコ 1703

スキーシーズンは終わったけど、このゲームの調子はまだまだいいです。

2	バーチャストライカー	■セガ	1407
3	スーパーワールドスタジアム'95	■ナムコ	1101
4	ファイナルアーチ	■セガ	503
5	ダンクドリーム'95	■データイースト	422

OTHERS



1 ステークスウィナー

■ザウルス 1721

春はG1レースのオンパレード。ぜひともがんばりましょうね。

2	対戦アイドル麻雀ファイナルロマンスR	■ビデオシステム	1485
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	■コナミ	1423
4	進め！対戦ぱずるだま	■コナミ	1319
5	パズルボブル2	■タイトー	1200

RACING



1 レイブレーサー

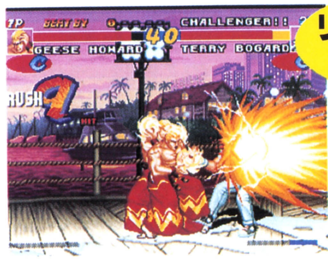
■ナムコ 2981

先日、雪の日に車に乗ったら、計らずとも『レイブ～』状態に!!

2	ダートダッシュ	■セガ	2400
3	セガラリー・チャンピオンシップ	■セガ	1358
4	エースドライバー	■ナムコ	1162
5	MANX TT	■セガ	1006

やぶそばんの「これで遊ぶ!!」

今月は、エス・エヌ・ケイの『リアルバウト餓狼伝説』。その数が表示される連続技がいいよね。ところで、ギースってこれからどうなるの…？



リアルバウト 餓狼伝説

◀このジジイっぽいギースもいいけど、『龍虎2』のギースも◎!!



ただいま稼動中!!!

[ゲーセン大好き人間へ]

アーケード総合 20 Hot

『ソウルエッジ』が初登場1位を獲得。それ以外に、変わったところといえば…?

1 ソウルエッジ



■格闘アクション■ナムコ

すごい勢いで登場し、1位を獲得しました。とりあえず、しばらくの間はここの位置にとどまるでしょう。ところで、PSへの移植はいつごろになるのだろうか…?

5077

前回 –
前々回 –

2 鉄　拳2



■格闘アクション■ナムコ

みなさん、めでたくPS版が発売になりました。遊んでますか? PS版ならではのモードがたくさん用意されていて、驚きの¥5,800。さっすがナムコやねぇ。

3751

前回 1
前々回 1

3 バーチャファイター2(.1)



■格闘アクション■セガ

待ちに待った『VF3』の情報が公開された。ゲーセンでの登場は、今年の夏とのこと。猛暑になろうがなるまいが、今年の夏は、ホントに「熱く」なりそうな気配…。

3362

前回 3
前々回 3

4 電脳戦機バーチャロン



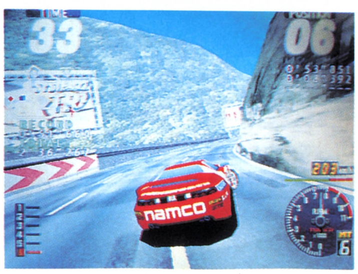
■3Dシューティング■セガ

このゲームに登場するバーチャロイドたちのプラモデルって、発売されないんでしょうか? ガレージキットでもいいです。お願いします、発売してください!!

3194

前回 5
前々回 –

5 レイブレーサー



■カーレーシング■ナムコ

ちょっと気が早いかもしれないけど、次回作が出るのなら、コースはやっぱり首都高速を再現していただきたい。だって、疑似ルーレット族になりたいんだもん…。

2981

前回 4
前々回 4

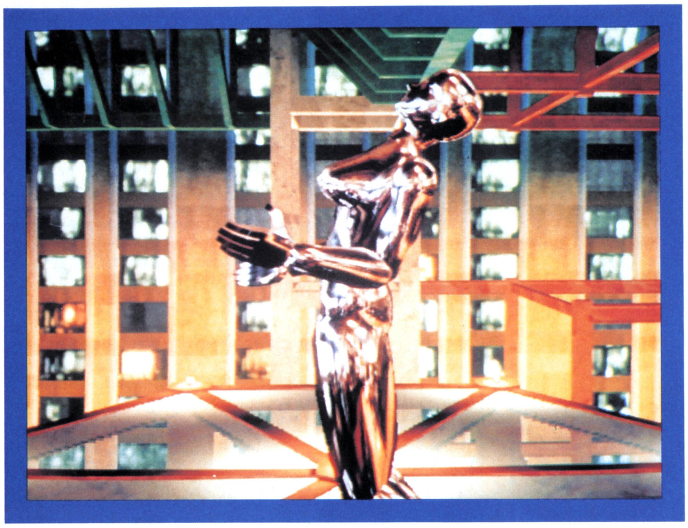
順位	タイトル	前回	前々回	ジャンル・メーカー	ポイント
6	ファイティングバイパーズ	2	2	■格闘アクション■セガ	2822
7	バーチャコップ2	7	5	■3Dシューティング■セガ	2500
8	リアルバウト餓狼伝説	6	–	■格闘アクション■エス・エヌ・ケイ	2445
9	ダートダッシュ	8	–	■カーレーシング■ナムコ	2400
10	ストリートファイターZERO	11	8	■格闘アクション■カプコン	2111
11	バトルガレッガ	–	–	■縦シューティング■エイティング/ライジング	1892
12	沙羅曼蛇2	9	–	■縦横シューティング■コナミ	1746
13	ステークスウイナー	17	15	■競馬■ザウルス	1721
14	アルペンレーサー	15	13	■スキー■ナムコ	1703
15	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	16	11	■格闘アクション■エス・エヌ・ケイ	1634
16	19XX	10	–	■縦シューティング■カプコン	1572
17	対戦アイドル麻雀ファイナルロマンスR	–	–	■麻雀■ビデオシステム	1485
18	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	–	–	■パズル■コナミ	1423
19	バーチャストライカー	12	12	■サッカー■セガ	1407
20	セガラリー・チャンピオンシップ	19	16	■カーレーシング■セガ	1358

協力/ゲームセンターマリーン、アミューズメントパークギガス本厚木店、アミューズメントスペースジュピター武蔵境店、ゲームパーク江古田2F店

※ランキングは各店のデータをもとに編集部独自に集計、制作したものです。

格闘ゲーム戦国時代も過ぎ去り

セガ
[S E G A]









▲遂に発表された『バーチャファイター3』。多くのバーチャジャンキーにとって待ちに待ったタイトルだ

対戦格闘ブームが過去のものとなった今もなお走り続けるセガとナムコ。アーケード界の浮沈の鍵を握るこの両メーカーの21世紀に向けての野望を徹底検証する。



AOUショーで人気独占

2月21日、22日の両日に行われたアーケードゲーム業界の祭典、AOUショー。あらゆるメーカーが96年上半期に向け、自信作を出展してくる。未発表の大作が目白押しの中、最もユーザーの注目を集めていたのは、やはりセガとナムコだった。超大作『バーチャファイター3』のデモ映像を始め、コスプレアイドル、まろん、めろん、びとらの撮影会など、ド派手なデモンストレーションをやってのけたセガに対し、ナムコは『プロップサイクルズ』、『アルペンサーファー』など話題性こそ無いが、ツボを押さえたゲームを数多く出展し、安定した底力を見せつけた。

はっきり言ってしまえば、今年のAOUショーは、セガとナムコの一人勝ちで終わった。では、なぜこの両メーカーがここまで人気を集めたのか。それは、この2つのメーカーが生み出すゲームが〝本物〟であることに他ならない。安易な続編や、他社のゲームの二番煎じではなく、オリジナルティー溢れる〝本物〟のゲームを提供することでユーザーの人気を勝ち取ってきたのだ。常にユーザーの考えの一歩先を歩み、夢を与え続けることこそ、真のメーカーの姿と言えるだろう。そして、それが、セガとナムコなのだ!!



▲ナムコブースの周りには多くのユーザーの姿が

[アーケード界の2大巨頭]
その強さの秘密に迫る

躍進し続けるセガとナムコ。この2つのメーカーの強さの秘密は一体どこにあるのだろうか。アーケードゲームの大手メーカーには、法則ともとれる3つの特徴がある。①面白いゲームを提供すること。②自社運営のゲームセンターをもつこと。③家庭用ハード機への移植が可能なこと。セガとナムコは、この3つの条件を満たした数少ないメーカーのひとつなのである。面白いゲームを開発し、自社運営のゲームセンター、または、家庭用ハード機への移植という方法でユーザーに提供する。まさに最強のメーカーと言えるだろう。



▲もちろんゲーム自体の面白さが一番大事!

強さ1 ポリゴンがスゴイ

「人気ゲーム=ポリゴンゲーム」。この図式も今ではもう常識になってきた。このポリゴン人気の火付け役もまた、セガとナムコなのである。格闘ゲームにおける『バーチャファイター』、レーシングゲームにおける『リッジレーサー』など、常に革新的な発展には両メーカーの功績があるのだ。





▲格闘ゲームにおいてライバルと言われる『バーチャファイター2』と『鉄拳2』。今後も格闘ゲームの可能性を広げてくれることだろう

 ※ゲーム画面は一部開発中のものです。

暗中模索を続けるアーケード業界の鍵を握る2大巨頭を徹底検証!!

VS ナムコ!!

[n a m c o]

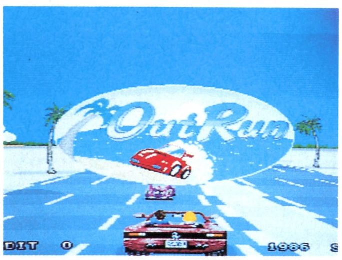
歴史が物語る両メーカーの強さ!!

現在のアーケードゲーム業界をリードするセガ&ナムコの歴史を簡単に振り返ってみたい。ではまず、セガから…。株式会社セガエンタープライゼス。1965年(有)ローゼンエンタープライゼスとサービスゲームジャパンが合併し、セガエンタープライゼスが誕生する。1973年に、ビデオゲーム第1弾となる『ポントロン』を発表する。1985年には、エスコ貿易を吸収合併し、さらに躍進を遂げる。その後、『スペースハリアー』、『アウトラン』といった人気ゲームを発表。大型筐体ゲームにおいても確固たる地位を築いた。

対して株式会社ナムコ。1959年に株式変更した中村製作所は、当時エレメカ業界のリーダー的存在として、数々のヒット作を生み出した。ビデオゲームの1作目となったのは、1978年10月に発表された『GEEBEE』。それから僅か2年後の1980年には、同社のイメージキャラにもなった『パックマン』を発表した。1983年には、大ヒット作『ゼビウス』を発表し、ナムコ黄金時代を迎える。その当時の勢いを現在まで持続し続けているところからもナムコの安定した強さを伺い知ることができる。



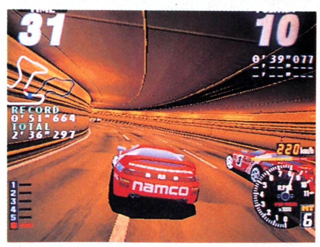
▲『鉄拳2』で発揮されたポリゴン格闘のノウハウが詰め込まれたポリゴン剣術アクション

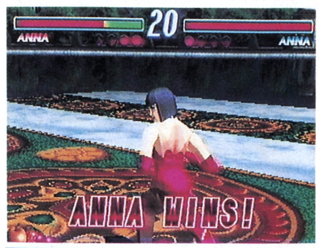


▲爽快なドライブが楽しめる『アウトラン』



▲『パックマン』から派生した『パックランド』



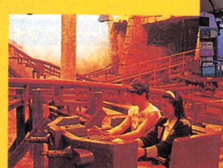




強2さ ゲーセンがスゴイ

ゲームセンターと一言で言っても、その規模や場所、狙った年齢層の違いによって様々だ。しかし、ナムコのナムコ・ワンダーエッグや、セガの横浜ジョイポリスといった大型アミューズメントスポットを有するメーカーは他に類を見ない。このあたりからも、この両メーカーの強さが伺える。

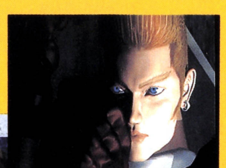



▲ワンダーエッグ、ジョイポリスともに、アミューズメントスポットとして一般層に広く浸透している。今やデートスポットなのだ

強3さ 家庭用がスゴイ!

アーケードから家庭用への移植を行っているメーカーは数多くあるが、この2つのメーカーほど、その比重に重きを置いているメーカーはいないのではないだろうか。ナムコは、PSの看板メーカーだし、32ビットマシン、セガサターンを生んだセガに至っては、今さら言うまでもないだろう。




▲超人気格闘ゲーム『バーチャファイター2』、『鉄拳2』もそれぞれ忠実に家庭用ハード機に移植された。しかもプラスα付き!!

ポリゴンマジック編

[セガ]

対戦型格闘ゲームから超過激シューティングまで大作ラッシュ

セガが生み出すポリゴンゲームの特徴は、徹底したリアリティーの追求にある。格闘ゲームにおける人間の動きや、レーシングゲームのドリフト感覚など、いかに現実の世界に近づけるか…これがセガ・ポリゴンの特徴と言えるだろう。今年のセガの目玉は、何と言っても『バーチャファイター3』なのだが、それだけで終わらないのがセガのスゴイところ。ここでは、それ以外の新作ゲームを紹介する。







▲カワイイキャラクターが大暴れする、『ソニック・ザ・ファイターズ(仮)』。攻撃を受けるとコインが飛び散るなど、演出もコミカル!!



▲セガ初の武器格闘ゲーム!!

ラストブロンクス東京番外地

●セガ●96年初夏登場予定●対戦型3D格闘アクションゲーム●MODEL2基板

『バーチャロン』を開発したAM3研が、遂に格闘ゲームになぐり込みをかける。『VF2』と同じ1／60を採用し、流れるような動きを実現している。舞台は近未来の東京。セガ初の3D武器格闘に熱くなること必至だ!!





▲トンファーを操る女性キャラは超美麗

デカスリート

●セガ●登場時期未定●陸上競技スポーツゲーム●ST-V基板

オリンピックの正式種目でもある陸上競技、デカスロン（十種競技）をゲーム化。ポリゴンで描かれた選手たちが、ハードル、やり投げなど十種の競技に挑戦する。今年行われるオリンピックのTV観戦の後はこのゲームで熱くなれ。





▲ポリゴン選手の動きは一見の価値あり

ソニック・ザ・ファイターズ(仮)

●セガ●96年初夏登場予定●対戦型3D格闘アクションゲーム●MODEL2基板

人気キャラクター、ソニックを題材にした対戦格闘ゲーム。AM2研の『ファイティングバイパーズ』を手掛けたチームによる開発だけに、お馴染みのエッセンスも盛り込まれている。リングが飛び散るなど、演出もド派手だ!!





▲女の子にも人気が出そうなカワイさ！

ガンブレードNY

●セガ●登場時期未定●3Dガンシューティングゲーム●MODEL2基板

高速ヘリを操り、武装テロリストを一掃する、ド迫力3Dガンシューティング。敵キャラー人一人が自立して行動するため、何度遊んでも同じ攻略パターンは通用しないのだ。豪快に撃ちまくり、高速市街戦の醍醐味を味わえ!!





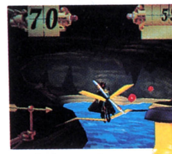
▲ハイスピードな市街戦が展開される！

[ナムコ]

新感覚ポリゴンゲーム続々!! 遊び心溢れるナムコイズムは健在!!

純粋にリアリティーを追求するセガに対して、ナムコのポリゴンゲームには、どこか遊び心が感じられる。『バーチャファイター2』と『鉄拳2』を比べて見ても分かるように、ナムコの作品はリアルさの中にも常にゲーム的エッセンス、言うならば非現実的な部分を残しているのだ。それが、実際にゲームをプレイした時に、爽快感としてユーザーに伝わってくる。AOUショーに出展されていた、ナムコ作品の全てから、こういった遊び心が感じられた。では、遊び心溢れる新作ポリゴンゲーム、4タイトルを紹介する。







▲『プロップサイクルズ』の筐体。操作系はペダルとハンドルのみ

プロップサイクルズ

●ナムコ●登場時期未定●人力飛行機シュミレーター●システム・スーパー11

人工飛行機シュミレーター。上に掲載している『プロップサイクルズ』の筐体を見てほしい。なんとこのゲームは、筐体自体が疑似自転車になっているのだ。操作系はペダルとハンドルのみ。ダイエットには最適のゲーム!?なのだ。





業界初の人工飛行機シミュレーター

TOKYO WARS

●ナムコ●登場時期未定●対戦型3Dシューティングゲーム●システム・スーパー11

東京を舞台にした、3Dシューティングゲーム。プレイヤーは、自機であるタンクを操り、目の前の敵を一掃していく。重厚感溢れるキャタピラ音が雰囲気を盛り上げてくれる。最大4人までの同時対戦プレーが熱い!!



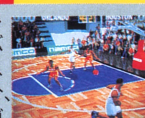


▲重厚感溢れるグラフィック&サウンド

ダンクマニア

●ナムコ●登場時期未定●バスケットゲーム●システム11

フルポリゴンによるバスケットゲーム。とは言っても、通常のバスケではなく、2ON2をベースにしている。参加人数が少ない分、ダンクシュートなどの個人技もガンガン決められるって訳だ。最大4人まで同時にプレイが可能。





▲ポリゴン選手を操り、ダンクを決めろ

アルペンサーファー

●ナムコ●登場時期未定●システム・スーパー22

登場から随分経った今でも、ゲームセンターで大人気の『アルペンレーサー』。その続編が出るゾ。しかも今回は、今大人気のスノーボードが題材となっている。前回でも実証済みの操作感のリアルさは健在。目指せ、プロボーダー！

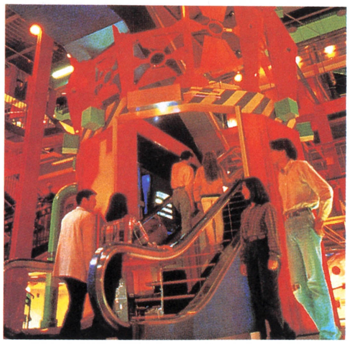


▲前作『アルペンレーサー』



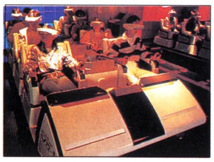
アミューズメントスポット編

[セガ]



快楽ハイテク都市空間・横浜ジョイポリス!!

一昨年7月にオープンした横浜ジョイポリス。全天候型のテーマパークとして人気も上々だ。また、コスプレイベントやゲーム大会も行われる。



▲仮想空間で思いきり絶叫しよう

コスプレ&全国大会続々開催!





▲5月下旬には『FV』の全国大会開催

『バーチャ3』は年末?

思いきり気が早いのだが、全国のバーチャジャンキーのために『VF3』の全国大会の開催時期を占ってみよう。ズバリ、年末開催でしょう!!

[ナムコ]

電脳遊園ナムコワンダーエッグ

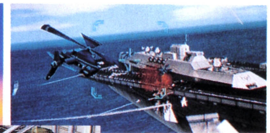
東京・二子玉川にあるテーマパーク、ナムコワンダーエッグ。週末の午後ともなるとカップルでいっぱいとなる。今最も人気のあるアトラクションは、たまご帝国内の「ファイターキャンプ」だそうです。また、今年6月には、池袋にナンジャタウンもオープンする。

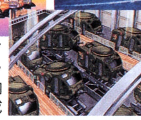


池袋にナンジャタウン!!









▲ナンジャタウンのイメージ。池袋サンシャインシティー内に6月完成

▲ナンジャタウンには様々なアトラクションがある。その中の一つ、4人乗りの戦闘ヘリに乗り込むアトラクション『ファイヤーブル(仮)』

家庭用移植ゲーム編

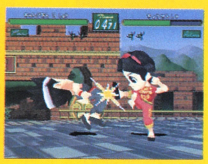
[セガ]



不可能と言われた、『VF2』の移植を実現し〝次世代機強し〟を印象付けたセガサターン。今度は、さらにお手頃な価格2万円になって発売される。また、SNKとのクロスライン契約により、サターンに『KOF'95』、『餓狼伝説3』に続き、『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』も移植決定。今後も気になるところ。

白いサターンがお手頃価格2万円で新登場!!





◀ST-V基板で開発されている、『バーチャファイターキッズ』などは、割と早い時期に移植されるのでは!? 発表が待ち遠しい

アニメ版『バーチャ』ゲームギアに登場だ!!

ゲームギアに『VF』の弟分、『バーチャファイターMini』が発売された。ゲーム内容は、2Dの対戦格闘で、登場キャラは全部で8人、対戦ケーブルを使えば、友達同士で対戦だって可能なのだ!!





アニメ版キャラがビジュアルで登場

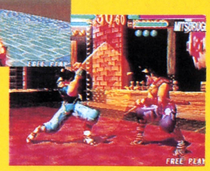
[ナムコ]

『ファイナルファンタジー7』の発売が決まり、勢い付くPS。その中にあっても、ナムコの作品の信頼度の高さは絶大だ。アーケード版を超えたと言われている『鉄拳2』を見ても、その人気の高さは頷ける。ポリゴンゲーム中心の移植作。次回作は一体!?



ポリゴン王国PSの中でも信頼度は抜群!!



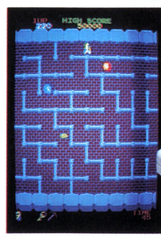


▲剣劇アクション『ソウルエッジ』も今年の夏には発売されるかもしれないゾ!!



名作ゲームも完全復刻専用コンパネも再現!!

ナムコの懐かしいゲームを集めた、『ナムコミュージアム』シリーズ。次回Vol.3では、『ドルアーガの塔』他4タイトルが収録される。





◀Vol.2では『キューティQ』専用コントローラーも登場

雪の様に白い肌、新キャラのひとりは日本美人!!



[対戦格闘ゲームの頂点に君臨する

VIRTUA

緊急SCOOP

3月21、22日に幕張メッセで開催されたAOUショー。そこで最も注目されていたのは、やはりこの『バーチャファイター3』だった。ビデオ上映ではなく、新ボード「モデル3」を使ってのデモ上映。新キャラ梅小路葵を含め、6キャラだけだったが期待を煽るには十分だった！

梅小路葵

うめのこうじあおい







かねてから噂になっていた新キャラクターの日本女性。梅小路葵という名前が示すとおり、良家のお嬢様の様だ。ショーで上映されたデモの中でも、着物を着ていたり、日本舞踊を舞っていたりと、日本女性らしさをアピールしていた。先月号や左に掲載した様に、現在のところ唯一イメージCGの公開されているキャラクターだ。

動きは、とてもしなやか。デモの中では、相手役のジャッキーの攻撃を受け流し、関節技に移行したり、ダウン攻撃として関節技を使うなど、『バーチャファイター2』までには存在しなかった動きをしていた。

第3の女性キャラクターだが、パイ、サラの様に人気キャラクターになれるだろうか？　そして、舞い落ちる雪にも注目してみたい。

※画面はAOUショー限定バージョンのものです。

VF最新作が遂に姿を現した!!]

A FIGHTER3

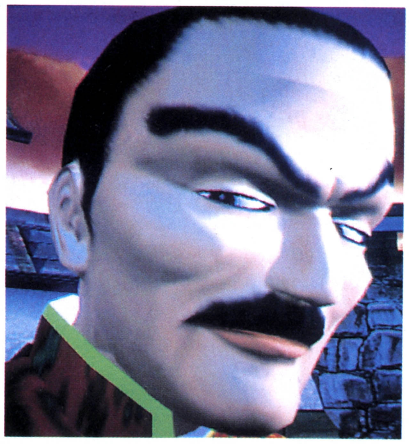
今回紹介するのは、AOUショーで上映されていた6キャラクターのデモと同じもの。ショーに行けなかった人は、これらの写真を食い入る様に見つめ、登場を心待ちにしてほしい。ショーで見たという人は、そのショーで見たときの感動をもう一度思い出してほしい。新キャラクター1人を含めた残り6キャラクターの公開、そしてゲームの登場まで、これを見て、あれこれ想像してしまおう！　で、ゲームが登場したらハマるのだ!!

「モデル3」とは………？

この『バーチャファイター3』に使われている「モデル3」、これはセガとロッキード　マーチンの共同開発による新ボードだ。秒間100万ポリゴン（なんと『バーチャファイター2』に使われていた「モデル2」の3倍以上）を描写することができる。しかも、高速の各種演算が可能。その他、各種光源制御、各種シェーディング機能、1600万色フルカラーテクスチャーマッピング機能、32段階の半透明機能などを搭載している。ちなみに『1』は、「モデル1」を使用していた。



LAU CHAN
ラウ・チェン



古城を背に闘う老獪な拳士
対戦相手はすべて宙に舞う

『1』のときの大会優勝者ラウ。驚異的な空中コンボで、対戦相手を畏怖させた彼の技は健在の様だ。デモでも、斜上掌からの空中コンボを披露していた。そして、特筆すべきは6キャラの中で唯一実演された〝ステージの一部〟を使用した技。壁を利用し、パイを投げるその様に驚嘆の声があがっていた。他にどんな技が隠されているのか？



[VIRTUA FIGHTER 2]



相違点

まず多少だが、衣装が変化していることに気付くはず。もちろん肌や髪など、グラフィック的な部分は大きく進化を遂げている。



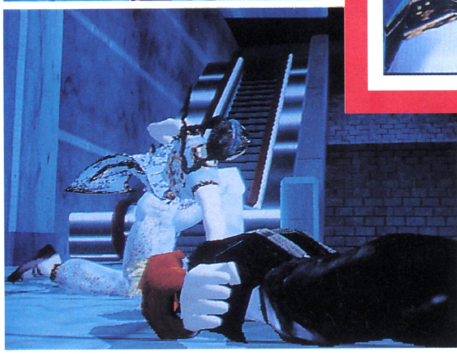
PAI CHAN
パイ・チェン

さらに女性らしく、華麗に…。しなやかに闘う



髪の毛の動きとともに、服の裾の動きがとてもリアルだったのが、とても印象的。ところで、今作でも髪飾りはダメージを喰らうと取れてしまうのだろうか…？





大幅に衣装が変更されていて、おおっ、と思った人は多いはず。『2』の1P衣装はとてもかわいかったが、今回は女らしくなった、という印象だ。基本的に目新しい技は披露されなかったが、CGのグレードアップとともに技のキレが良くなった様だ。

[VIRTUA FIGHTER 2] 相違点



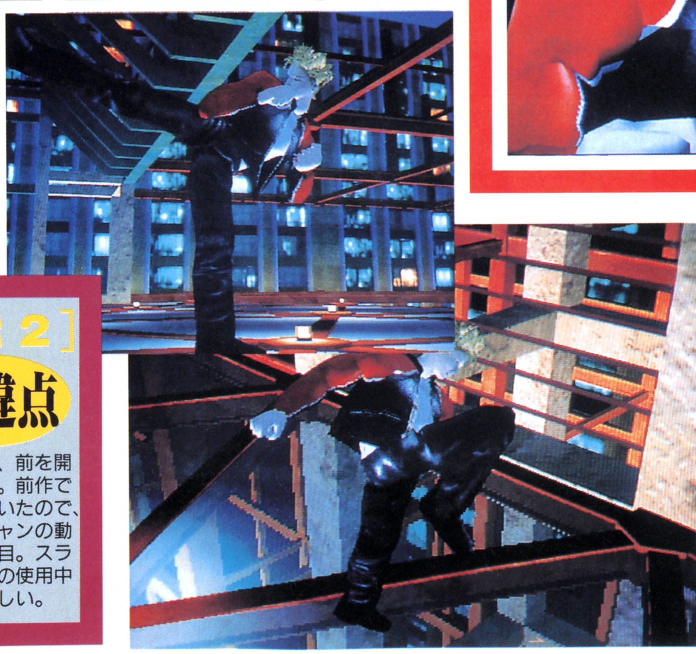
『1』から『2』、そして『2』から今作と、作品ごとに衣装が変わるというのも珍しい。2P側の衣装が、とても楽しみだ。

JACKY BRYANT
ジャッキー・ブライアント

より過激、よりクール 鋭い刃の如き技のキレ



何といっても、パイと同様に一新された衣装に心を奪われてしまうだろう。袖の赤いシングルの革ジャン、そして革のパンツ。これらの革の光沢までをも表現している。ジャッキーは基本的に演舞のみの上映だった。キレ味鋭い足技系の数々は健在。





やはり気になるのは2P側の衣装。継承されるのか、一新されるのか、興味は尽きない。このデモではやられ役のジャッキー。ジャッキーにやられる相手はいなかった…。

[VIRTUA FIGHTER 2] 相違点



革ジャン、前を開けている。前作では閉じていたので、この革ジャンの動きにも注目。スラントなどの使用中は特に美しい。

緊急スクープ!!

SEGA vs namco

JEFFLY McWILD
ジェフリー・マクワイルド

南海の島を巡る荒くれ漁師



このジェフリーの注目点は、筋肉のパンプアップ。写真では分かりづらいかもしれないが、通常状態の筋肉を力を入れることによって、隆起させている。ボディビルダーのそれと思ってもらうと分かりやすいだろう。ジェフリーのデモは、技を魅せるというよりも、このパンプアップがメインだった。





背景などにも注目してほしい。まず、空の美しさ。そしてその空に舞う海鳥たち。分かりやすいところなら、技を出すたびに舞い上がる砂。それらが渾然一体となって、リアルさを増幅している。

[VIRTUA FIGHTER 2]



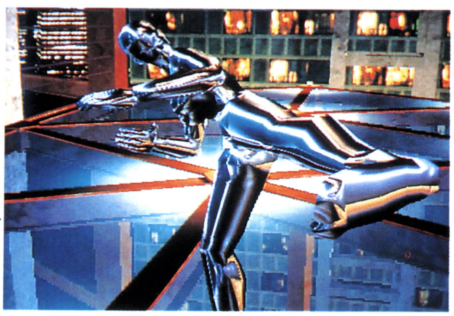
相違点

見た目はそんなに違いはないが、髪の毛、そして髭がとても男らしい。前作でも動いていたそのドレッドヘアが、さらに動く。

DURAL
デュラル

その光沢、その形態、ついにそれは液体金属と化した…

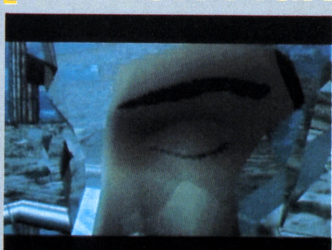
前号で紹介した写真で、その異様な姿に驚愕した人も多いと思うが、遂にその動く姿を確認できた。床の水たまりの様なものが、序々に人の形に変化していき、デュラルになる。使い古された言い方になってしまうが、まるで映画を見ているかの様な錯覚にとらわれる。写真からでもその凄さは伝わるだろう。





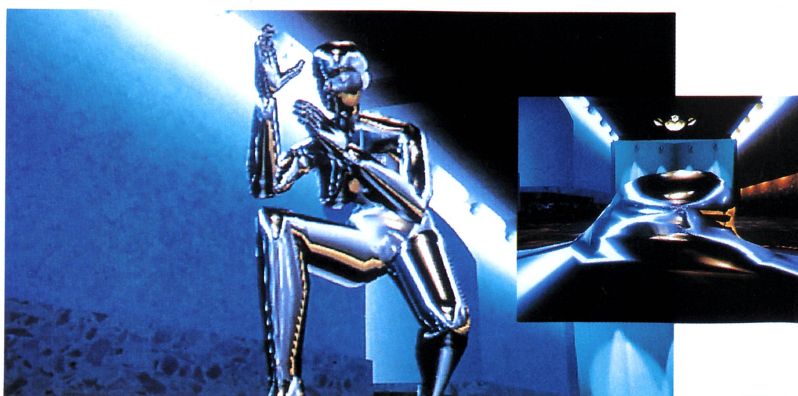
デュラルの体に写り込む光に注目。これらをすべてコンピュータが計算している。

[VIRTUA FIGHTER 2]



相違点

相違点なんてものではない。このデュラル、基本は同じでも、そのクオリティが高すぎる。こいつと闘える日はいつ訪れるのか。



※デュラルの『バーチャファイター２』の写真はセガ・サターン版のものです。



目指せ 1Coin クリア

リン寺田の『貴様ら消えな……!!』

タキ



さて、今回で全キャラ全技公開ということなので、タキのCPU戦＆対戦で有効な戦術を紹介しよう。動きの素早いタキは、中下段に攻撃を振って、相手のガード方向を惑わすことが重要。十字架と忍十字、断変と忍変などを中心に攻めていく。忍十字や忍変などの下段攻撃が命中したら、すかさずレバーをニュートラルに戻して、Bボタンを連打しておけば、闇縛の2発目が自動的にダウン攻撃として命中する。レバー上要素のダウン技は出るまでに時間がかかり、霧笹火は疾殺などに化け易いので闇縛が最も安定するダウン攻撃になるのだ。相手の起き上がりには、撃誅や鉄砲駆を重ねておこう。起き上がり中（回転起き上がり含）の相手にはすでに当たり判定が発生している。撃誅を重ねる際は、早めに重ねておこう。このように、タキは手数で勝負なキャラクターなのだが、相手がカウンター＆返し技メインで戦うような場合は、疾風車＆鎌尾のようなトリッキーな技を駆使していったほうが有利。風車で相手の目の前に転がって行き、崖渡で投げ飛ばしてしまうのも有効だぞ。ちなみに、竜巻車は疾風車がカウンターで当たった時のみ出る追い打ち攻撃。やみくもにKボタンを連打していると意味無く蹴りが出てしまい、反撃を受けてしまいかねないので、慎重に！　クリティカルエッジはスタートと同時にレバー上下B+K連打でOK。



裂鬼丸

裂抜　さきぬき	A	上段攻撃
裂組　さきぐみ	A, A	上上段攻撃
組討伐　くみとうばつ	A, A, A	上上上段攻撃
断変　たちがわり	A, A, B	上上中段攻撃
忍変　しのびがわり	A, A, ⬇K	上上下段攻撃
乱破　らっぱ	A, B	上中段攻撃
組乱破　くみらっぱ	A, B, K	上中上段攻撃
裂誅　れっちゅう	A, K	上上段攻撃
烈　れつ	➡A	上段攻撃
苛烈　かれつ	➡A, B	上上段攻撃
迅烈　じんれつ	➡A, B, B	上上中段攻撃
惨烈　ざんれつ	➡A, B, B, B	上上中中段攻撃
忍蔦　しのびづた	↙A	下段攻撃
逆手返　さかてがえし	➡→A	上段攻
断抜　たちぬき	B	中段攻撃
断組　たちぐみ	B, B	中中段攻撃
組征伐　くみせいばつ	B, B, B	中中中段攻撃
裂変　さきがわり	B, B, A	中中上段攻撃
組誅伐　くみちゅうばつ	B, B, A, K	中中上上段攻撃
十字　じゅうじ	B, A	中上段攻撃
十字組　じゅうじぐみ	B, A, K	中上上段攻撃
十字架　じゅうじがけ	B, A, ➡K	中上中段攻撃
忍十字　しのびじゅうじ	B, A, ⬇K	中上下段攻撃
断誅　だんちゅう	B, K	中上段攻撃
鉄砲駆　てっぽうがけ	➡→B	中段攻撃
誅　ちゅう	K	上段攻撃
連誅　れんちゅう	K, K	上上段攻撃
三連誅　さんれんちゅう	K, K, K	上上上段攻撃
水面誅　すいめんちゅう	K, K, ⬇K	上上下段攻撃
誅滅　ちゅうめつ	K, K, A	上上上段攻撃
疾殺　しっさつ	↘K	中段攻撃
疾空殺　しっくうさつ	↘K, K	中中段攻撃
疾空滅殺　しっくうめっさつ	↘K, K, K	中中中段攻撃
天誅　てんちゅう	➡K	中段攻撃
喝誅　かっちゅう	←K	上段攻撃
潜針誅　せんしんちゅう	⬇K	下段攻撃
撃誅　げきちゅう	⬇K, K	下中段攻撃
磨蠍破　まかつは	➡→K	上段攻撃
風車　かざぐるま	⬇↘➡	特殊移動
疾風車　はやてぐるま	⬇↘➡B	中段攻撃
竜巻車　たつまきぐるま	⬇↘➡B, K	中→追い打ち
鎌尾　かまのお	⬇↘➡K	下段攻撃
闇撫　やみなで	立ち途中B	中段攻撃
闇縛　やみしばり	立ち途中B, B	中上段攻撃
鉢割　はちわり	立ち途中K	上段攻撃
滑誅　かっちゅう	走ってK	下段攻撃
地旋誅　ちせんちゅう	A+K	中中段攻撃
裏天誅　うらてんちゅう	背を向けてB+K	中段攻撃
笹火宙　ささびがえり	➡→A+B	特殊移動
卒塔婆返　そとばがえし	A+G	上段投げ技
送火　おくりび	B+G	上段投げ技
釣瓶落　つるべおとし	A+GorB+G	背後投げ技
崖渡　がけわたり	⬇↙←B+G	上段投げ技
魔灼蹴　まやかし	←A+G	蹴り当て身技
霧笹火　むささび	↘K	ダウン攻撃
封魔龍炎剣　ふうまりゅうえんけん	➡↘⬇↙←B	ガード不能技
封魔百鬼断　ふうまひゃっきだん	⬇⬆B+K	クリティカルエッジ

SOUL EDGE

クリティカルエッジ

先月号の記事の中で、クリティカルエッジはトドメに使う場合以外は、A+B+K同時押ししただけでは最後まで出ないということをお伝えしたが、今回はその後のコマンドを紹介!!　これで最後まで観れます（笑）

A+B+K同時押しで始動し、1発目が当たれば、流れるような連続技で敵を斬り刻むクリティカルエッジ。しかし、相手の体力に余裕がある時にはA+B+K同時押ししただけでは、本来のフィニッシュ技までは出ず、途中で停止してしまうということは前号でもお伝えした通り。さて、ではどうすれば、最後まで出るのか？　それは、各キャラ毎にA+B+K同時押しの後に特定のコマンドを入力することが必要なのだ。例えば、御剣平四郎なら、A+B+K同時押しの後、下段足払いが出る瞬間に⇦⇙⇩⇘⇒B+Kのコマンドの入力が完成している事が必要。入力、タイミング共にバッチリなら最後の蹴りまで命中して相手はダウンしてくれる。当然、ガード耐久力は一定量消費されてしまう為、乱発は出来ないが、上手く使っていけば確実に戦力アップ間違い無し。ガードインパクト後や相手の大技をスカしてガンガン叩き込んでいきたい。キャラ毎にコマンドの入力タイミングのシビアさに差があるようだけどマスターしよう。



全8キャラ全技完全公開!!

[クリティカルエッジコマンド]





▲A+B+Kの後のコマンドは各キャラのコマンド表を参照!!

コマンド完全公開!!

ヴォルドの技は、どれもとっても変わった技が多い。どこが変わっているかというと、まあやって見ればわかるが、技の形からしてヘンなのだ。

ブラインド系の技は、主に上段から攻撃が、始まっている。これらの技とラットチェイスを上手く使い分けていけば、対戦において有利だぞ。

相手との間合いが遠く離れているときは、攻撃できる距離が長い技を使うといいだろう。例えばデモンエルボやプレイングマンティス等がそうだ。特にA+Bボタン系の技はどれも間合いが広いので、活用しよう。

投げ技は、全部で4種類ある。その中でも、ダイナミックなのがブラッディドリルだ。空中高く舞い上がり、回転しながらドリルのように落ちて相手を攻撃する様は、さながら某アニメのキャラクターの必殺技である超電磁スピンを彷彿させるぞ。コマンドも簡単なので投げ技を決めるときはこれを使おう。



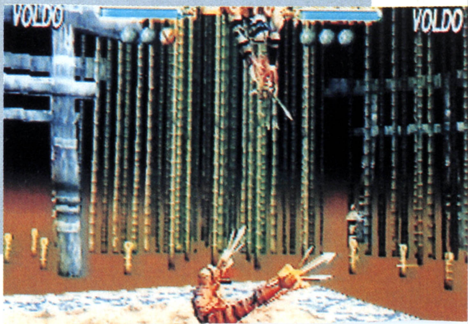
エアー古山の『これで最強宣言』



ヴォルド

カタール

サイドクロー	A	上段攻撃
シザースクロー	A, A	上上段攻撃
エクスタティッククロー	A, A, B	上上中段攻撃
ミュートスクラッチ	A, B	上中段攻撃
ミュートスラッシュ	A, B, A	上中中段攻撃
トリックネイル	A, ↓B	上キャンセル下段攻撃
サイドクローキック	A, K	上中段攻撃
ステップクロー	→A	上段攻撃
ブラインドブレード	↘A	中段攻撃
ブラインドクロー	[←]A	上段攻撃
ブラインドスピン	[←]A, A	上上段攻撃
ラットチェイス	↓A	下段攻撃
ラットチェイス	↓A, A	下下段攻撃
ラットチェイス	↓A, A, A	下下下段攻撃
ラットチェイスキック	↓A, A, A, K	下下下上段攻撃
ラットチェイスキック	↓A, K	下上段攻撃
スタンピードスクラッチ	B	中段攻撃
スタンピードシュレッダー	B, B	中中段攻撃
スタンピードシュレッダー	B, B, B	中中中段攻撃
スタンピードシュレッダー	B, B, B, B	中中中中段攻撃
スタンピードシュレッダー	B, B, B, B, B	中中中中中段攻撃
ブレイドネイル	→B	上段攻撃
ストマックスライサー	↘B	中段攻撃
ヘルチョップ	[←]B	中段攻撃
エクスタシー	↓B	中段攻撃
モアエクスタシー	↓B, B	中中段攻撃
デモンエルボー	→[→]B	中段攻撃
ミュートハイキック	K	上段攻撃
ミュートミドルキック	↘K	中段攻撃
スコーピオンズテイル	[↙]K	中段攻撃
プレイングマンティス	A+B	中段攻撃
ギロチンシザース	←A+B	中段攻撃
プレイングキャンサー	↓A+B	下段攻撃
ゲートオープナー	→[→]A+B	中段攻撃
ゲートプライヤー	→[→]A+B, K	中中段攻撃
インセインフリップ	→[→]A+B+G	中段攻撃
インセイントリップ	→[→]A+B+G, K	中中段攻撃
デスローズ	A+K	上上段攻撃
ローリングクレイジー	敵背後時A+G	下段攻撃
ホイール・オブ・フォーチュン	上記命中時↑+B	ダウン攻撃
ブラインドダイブ	しゃがみ前進始めA+B	上段攻撃
イモータルベルチー	敵背後しゃがみA+B	下段攻撃
スライディングフック	走ってA	下段攻撃
スーイサイドダイブ	走ってK	下段攻撃
スピニングアンブレラ	A+G	上段投げ技
センチピードナイトメア	B+G	上段投げ技
サディスティックスパイダー	A+GorB+G	背後投げ技
ブラッディドリル	↓↘→B+G	上段投げ技
グレイブディガー	↘A	ダウン攻撃
グレイブディガー	↘A, A	ダウン攻撃
グレイブディガー	↘A, A, A	ダウン攻撃
ブラインドターン	↓[↙][←]	振り向き
ザ・ギア・オブ・マッドネス	↑↓A+B	クリティカルエッジ



※→…レバーを短く入れる、[→]…レバーを長く入れる

技の数は少ないけれど上手く使いこなせば問題なし！



ロックアダムス

ロックはほかのキャラに比べると格段に技の数が少ない。だから少ないからといって弱いときめつけるのにはまだ早いぞ。はっきりいってしまえば、ロックの技は量より質といった感じでとにかく強いキャラなのだ。相手を近寄らせずに力強い攻撃で倒す。それがロックの戦い方。近寄ってきた相手に対しても投げ技でOKだ。

使える技としては、アクスヴォルケイノ、ショルダータックル、タイダルウェイブ、ダイナマイトスラムなどがいい。特に最後の技は、一度見てみる価値100%かな。



▼一度はみんなにも生で見てもらいたい技。ぜひ決めて見てみよう。とても感動するぞ！

バトルアクス

ブリーズアクス	A	上段攻撃
ゲイルアクス	A, A	上上段攻撃
タイフーンアクス	A, A, A	上上上段攻撃
スイングキャノン	A, B	上中段攻撃
スピニングアクスキック	A, K	上上段攻撃
グリップショット	→A	上段攻撃
グリップストローク	→A, A	上上段攻撃
トルネードアクス	→A, A, A	上上下段攻撃
ストロークキャノン	→A, A, B	上上中段攻撃
サイクロンアクス	↙A	下段攻撃
アクススイング	→→A	中段攻撃
トルネードスパイク	→→A, B	中中段攻撃
ロックスプリット	B	中段攻撃
ロックアサルト	B, B	中中段攻撃
ロッククラッシャー	B, B, B	中中中段攻撃
ロックショット	B, A	中上段攻撃
アクスヴォルケイノ	↘B	中段攻撃
ベアファング	←B	中段攻撃
グラビティーアクス	→→B	中段攻撃
ロックハイキック	K	上段攻撃
ロックニー	→K	中段攻撃
ロックミドルキック	↘K	中段攻撃
キックヴォルテクス	↘K, A	中上段攻撃
ホリゾンタルスィープキック	↙K	下段攻撃
ショルダータックル	→→K	中段攻撃
ランドスリップキック	走ってK	下段攻撃
サンライズアクス	しゃがみA, B	下中段攻撃
タイダルウェイブ	←A+B	中段攻
ロックスラム	A+G	上段投げ技
キャニオンダイブ	B+G	上段投げ技
アトミックドロップマキシマム	A+GorB+G	背後投げ技
デッドフォール	↓↙←B+G	上段投げ技
ダイナマイトスラム	↘A+G	ダウン投げ技
ニールキック	↑K	ダウン攻撃
グランドスラムヴォルテクス	→↘↓↙←A+G	クリティカルエッジ



李　龍

刃付ヌンチャク

鱗打　りんだ	A	上段攻撃
尖鱗　せんりん	A, A	上上段攻撃
逆鱗　げきりん	A, A, A	上上上段攻撃
掃鱗　そうりん	A, A, ↓A	上上下段攻撃
鱗風　りんふう	A, A, K	上上中段攻撃
潜尾　せんび	A, A, ↓K	上上下段攻撃
蹂躙　じゅうりん	A, A, ↓K, B	上上下中段攻撃
転牙　てんが	A, B	上中段攻撃
奔舞　ほんぶ	A, B, K	上中上段攻撃
翻襲　ほんしゅう	←A	中段攻撃
伏爪　ふくそう	↙A	下段攻撃
焦熱　しょうねつ	↓A, ↑B	下中段攻撃
牙撃　がげき	B	中段攻撃
雷牙　らいが	B, B	中中段攻撃
炎牙　えんが	B, B, B	中中中段攻撃
転鱗　てんりん	B, A	中上段攻撃
揚風　ようふう	B, K	中中段攻撃
騎哭　きこく	→B	上段攻撃
双哭　そうこく	→B, B	上中段攻撃
序車　じょしゃ	↘B	中段攻撃
破車　はしゃ	↘B, B	中中段攻撃
急車　きゅうしゃ	↘B, B, B	中中中段攻撃
磊落　らいらく	↙B	中段攻撃
虚襲　きょしゅう	↙B, A	中キャンセル下段攻撃
激砲　げきほう	→→B	中段攻撃
風蹴　ふうしゅう	K	上段攻撃
連風　れんふう	K, K	上中段攻撃
砂塵　さじん	K, ↓K	上下段攻撃
砂煙　さえん	K, ↓A	上下段攻撃
空蹴　くうしゅう	↘K	中段攻撃
疾風　しっぷう	→→K	上段攻撃
裂尾　れつび	↓↘→B	中中段攻撃
転紗　てんしゃ	↓↙←	振り向き
背針　はいしん	↓↙←B	中段攻撃
爆針　ばくしん	↓↙←B, ←B	中上段攻撃
掃風　そうふう	しゃがみ途中K	下段攻撃
迅顎　じんがく	走ってK	下段攻撃
閃滅　せんめつ	A+B	中中段攻撃
轟沈　ごうちん	A+G	上段投げ技
捻縛　ねんばく	B+G	上段投げ技
背落　はいらく	A+GorB+G	背後投げ技
化蹴　かしゅう	←A+G	蹴り当て身技
烈震　れっしん	↘K	ダウン攻撃
絶招　ぜっしょう	→→A+B	クリティカルエッジ

リ・ロンの技は、全体的にみてもあまり変化にとんだ技は見られない。どちらかといえば、上下に相手を揺さぶる攻撃を仕掛けるよりは、テクニカルに相手の技を上手くかわしつつ、反撃するといった、ちょっとうまい人用のキャラといえるだろう。繰り出す技も



▲振り向くのに苦労するけどぜひ決めよう!!

いかにもこの技をあてるには、使い所が難しい物ばかりなので玄人好みのキャラだということが、わかるぞ。使うときには、そのことを頭に叩き込んでおいて使うようにしよう。

素人おことわり！腕に覚えのある人だけが使えるキャラだ！



◀リ・ロンの技は、玄人好みの技ばかり。初心者が使うときには、まずかっこよく攻めようとせずに、ダイナミックに攻めたほうが、勝つことが多いぞ！

おすすめの技としては、揚風、焦熱、爆針、閃滅といったところかな。リ・ロンは、ほかにもかっこいい技が多いので楽しいぞ。

ソフィーティアの必殺技を見ていただければ分かるとおり、剣技、蹴り技、投げ技共に攻撃バランスのとれたキャラクターだということが分かる。特に上段攻撃から下段などへ変化する攻撃を得意としているので、その点も見逃せないだろう。オールマイティなキャラなので、まずソウルエッジを始めたいなーと思う人には、このソフィーティアをおすすめする。





▲この蹴りが曲者！しかし自分で使うのなら問題はない！

だんだんと慣れてきたらエアーが、おすすめするヴォルドをやろう。

上下に揺さぶるような攻撃を使うのなら剣技を主流に使い、相手の意表をついた攻撃で地道に戦うときは、蹴り技。そして、それらの攻撃をしながら投げ技を使う、といったようにするといいぞ。

誰にでも簡単に使いこなせるキャラ。それがソフィーだ！

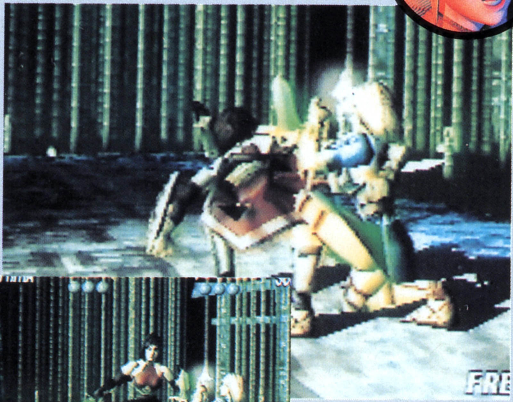


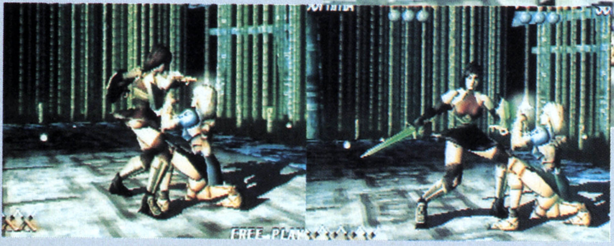
ソフィーティア

ショートスウォード＆盾

スライドブレード	A	上段攻撃
スライドフロー	A, A	上上段攻撃
スライドストリーム	A, A, A	上上上段攻撃
スライドアンダーストリーム	A, A, ↓A	上上下段攻撃
スライドストリームキック	A, A, A, K	上上上中段攻撃
スライドアッパーヘブン	A, A, B	上上中段攻撃
スライドエンジェルキック	A, A, K	上上中段攻撃
スライドアンダーキック	A, A, ↓K	上上下段攻撃
ソードスプラッシュ	B	中段攻撃
ライジングスプラッシュ	B, B	中中段攻撃
スターダストスプラッシュ	B, B, B	中中中段攻撃
スプラッシュシールドアタック	B, B, A	中中上段攻撃
スプラッシュアンダーストリーム	B, B, ↓A	中中下段攻撃
スプラッシュアンダーキック	B, B, ↓K	中中下段攻撃
スターライトスプラッシュ	B, B, A, B	中中上中段攻撃
エンジェルアロー	→A	上段攻撃
スライドミラージュ	↘A	中段攻撃
リバースミラージュ	←A	中（中）段攻撃
ソードシャワー	←B	中段攻撃
アッパーヘブン	↓B	中段攻撃
ホーリーハイキック	K	上段攻撃
キックデュオ	K, K	上中段攻撃
パルーシアキック	K, K, ↓K	上中下段攻撃
キックパラディソス	K, K, ↓K, →K	上中下キャンセル中段攻撃
ホーリーミドルキック	↘K	中段攻撃
トルネードローキック	↙K	下段攻撃
エンジェルキック	↗K	中段攻撃
エンジェルスパイラル	↗K, A	中下段攻撃
エンジェルフォール	↗K, B	中中段(ダウン)攻撃
エンジェルサマー	↗K, K	中中段攻撃
エンジェルステップ	↓↘→	特殊移動
エンジェルストライク	↓↘→B	中段攻撃
ホーリーステップ	→↓↘	特殊移動
ライトブリンガー	→↓↘B	中段攻撃
アンダーエンジェルアロー	しゃがみ前進A	下段攻撃
シールドスマッシュ	しゃがみ前進B	下段攻撃
フロアスイーパー	走ってK	下段攻撃
トルネードハイキック	A+K	上段攻撃
スリーピングキック	A+G	上段投げ技
ホーリークラッカー	B+G	上段投げ技
ホーリードライバー	上の後↓A+B+K	上段投げ技
ボトムズアップ	A+GorB+G	背後投げ技
エンジェルズパニッシュメント	←A+G	B斬り&蹴り当て身技
ナスティーインペイル	↘B	ダウン攻撃
ナスティーインペイル	↘B, B	ダウン攻撃
ナスティーインペイル	↘B, B, B	ダウン攻撃
ナスティーインペイル	↘B, B, B, B	ダウン攻撃
プリ・ティス・フォティアス	↓↘→A+G	クリティカルエッジ

キック系のコンビネーションでお薦なのは、キックパラディウス。上中（下）中段攻撃というのが非常に強い。パルーシアキックを置き上がりに重ねるというのも有効。他には、中距離からエンジェルキックを出して、状況によって追い打ちを出そう。





▲連続技はどれをとっても美しい！

華麗な技で相手を葬むり、時にはダイナミックに攻めるのだ！

Aボタンを使った攻撃は、全て上段攻撃から始まる。似たような技でも、途中でレバーを下にいれたり、キックやBボタンを押したりすれば、ただの連続上段攻撃が複雑に上下が入り交じった連続攻撃をすることができる。これは、バリエーションがA、B、Kボタン共にたくさんあるで、相手に2拓攻撃を仕掛けるときには便利。

使える技としては、スライドアンダーキック、スターライトスプラッシュ、キックパラディソス、エンジェルストライク等があるぞ。

投げ技を使うのなら、必ずホーリードライバーを使おう。これを使えば、ホーリークラッカーを使う必要はないぞ。使って不利になることは全然ないのでご心配なく。

ダウン攻撃もナスティーインペイルを使うときは、連続4発まできっちりと入力するのだぞ。もし入力が失敗でもすることがあったらジャンプ攻撃に切り替えろ。



◀投げ技は、いい音がするので耳を澄まして決めよう。できれば、ボリュウムを上げておくのがミソ

成　美那



斬　馬　刀

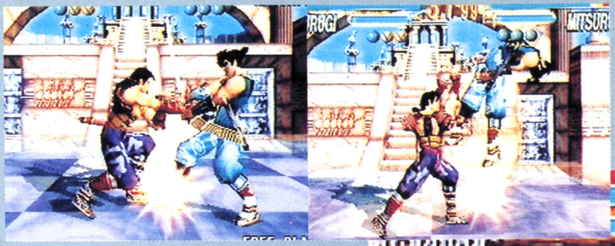
刀撃　とうげき	A	上段攻撃
連牙撃　れんがげき	A、A	上上段攻撃
刀撃蹴　とうげきしゅう	A、K	上上段攻撃
連牙疾風刃　れんがしっぷうじん	A、A、A	上上上段攻撃
連牙疾風脚　れんがしっぷうきゃく	A、A、A、K	上上上中段攻撃
連牙地掃脚　れんがちそうきゃく	A、A、A、↓K	上上上下段攻撃
連牙揚風刃　れんがようふうじん	A、A、B	上上中段攻撃
連牙転脚　れんがてんきゃく	A、A、K	上上上段攻撃
刀柄連撃　とうへいれんげき	A、→A	上上段攻撃
背転柄撃　はいてんへいげき	A、→A、A	上上上段攻撃
背転柄撃蹴　はいてんへいげきしゅう	A、→A、A、K	上上上中段攻撃
背転柄撃掃蹴　はいてんへいげきそうしゅう	A、→A、A、↓K	上上上下段攻撃
速柄撃　そくへいげき	→A	中段攻撃
柄撃蹴　へいげきしゅう	→A、K	中上段攻撃
纏糸斬撃　てんしざんげき	↘A	中段攻撃
断撃　だんげき	B	中段攻撃
断襲刃　だんしゅうじん	B、B	中中段攻撃
背転断襲刃　はいてんだんしゅうじん	B、B、B	中中中段攻撃
潜牙断襲刃　せんがだんしゅうじん	B、B、↓A	中中下段攻撃
烈纏糸　れつてんし	B、A	中上段攻撃
滅纏糸　めつてんし	B、↓A	中下段攻撃
断撃蹴　だんげきしゅう	B、K	中上段攻撃
尖撃　せんげき	→B	中段攻撃
連尖撃　れんせんげき	→B、B	中中段攻撃
尖纏糸　せんてんし	→B、A	中中段攻撃
潜牙連尖撃　せんがれんせんげき	→B、↓A	中下段攻撃
進断撃　しんだんげき	⇦B	中段攻撃
断撃伐採儀　だんげきばっさいぎ	⇦B、↓A+B	中中段(ダウン)攻撃
揚撃　ようげき	↘B	中段攻撃
側面蹴　そくめんしゅう	K	上段攻撃
腹突蹴　ふくとつしゅう	↘K	中段攻撃
鉤爪蹴　こうそうしゅう	⇦K	上段攻撃
滑面蹴　かつめんしゅう	⇙K	下段攻撃
回天蹴　かいてんしゅう	→⇨K	中段攻撃
回天跳蹴　かいてんちょうしゅう	→⇨K、K	中中段攻撃
回天跳撃蹴　かいてんちょうげきしゅう	→⇨K、K、K	中中中段攻撃
潜身蹴　せんしんしゅう	走ってK	下段攻撃
旋陣粉砕儀　せんじんふんさいぎ	A+B	中段攻撃
旋陣烈纏糸　せんじんれつてんし	A+B、→A	中上段攻撃
旋陣斬馬撃　せんじんざんばげき	A+B、→A、B	中上中段攻撃
重旋陣　じゅうせんじん	A+B、→↘↓⇙⇦B	中中段攻撃
円舞刀蹴　えんぶとうしゅう	B+K	中段攻撃
跳転腿　ちょうてんたい	A+G	上段投げ技
柄首刈落　へいしゅがいらく	B+G	上段投げ技
脱肩倒　だっけんとう	A+GorB+G	背後投げ技
岩砕蹴　がんさいしゅう	↘K	ダウン攻撃
成式揚身伐採儀　そんしきようしんばっさいぎ	↗A+B	ガード不能技
成式奥義連弾儀　そんしきおうぎれんだんぎ	⇦⇦A+B	クリティカルエッジ

斬馬刀のリーチの長さと、バリエーション多彩なコンビネーションが魅力

美那は、バリエーションの豊富なコンビネーションを使いこなせば、それだけで充分強力なキャラクターだ。取りあえず、連牙疾風刃と連牙地掃脚の2つをマスターしよう。どちらのコンボも3段目以降はガードされてしまう可能性があるが、反撃はまず受けない。その後、背転柄撃蹴と背転柄撃掃蹴を覚えるとバリエーションに広がりを持たせる事が可能になるぞ。また、背転断襲刃と潜牙断襲刃は2〜3段目に長い間があるわりには避けにくい。成式揚身伐採儀は、Gボタンでキャンセル可能なのだ。



▲頂点にくるまでにガードボタンを押せばキャンセルして攻撃を出さないまま降りてくるぞ



◀CPU戦ならほとんど巻神楽から稲穂刈につなげるだけでOKだ



技の数だけで言えば、非常に貧弱なキャラに思える御剣だが、実はかなり強い。最強の部類に含まれるキャラだろう。ガードされても反撃の恐れはあまりない巻神楽。そこからすぐに稲穂刈を出しておけば、中中上中→下中段攻撃という非常に避けづらい連携技になる。巻神楽の後は稲穂刈だと思わせておいて、再び巻神楽や空神楽など中段攻撃につなげるのも有効。あわてて下段ガードをした相手を斬りふせることが出来る。返し技として重宝する巴掛もいきなり掛旋に変えたりすると、上上下段攻撃と非常にガードしづらいのだ。

御剣平四郎



榊　&　是　藤

掛　かけ	A	上段攻撃
双掛　ならびがけ	A、A	上上段攻撃
巴掛　ともえがけ	A、A、A	上上上段攻撃
掛旋　かけつむじ	A、A、↓A	上上下段攻撃
掛神楽　かけかぐら	A、A、B	上上中段攻撃
贄払　にえばらい	⇦A	上段攻撃
脛旋　すねつむじ	⇙A	下段攻撃
拝　おがみ	B	中段攻撃
拝摺　おがみずり	B、B	中中段攻撃
拝巻　おがみまき	B、B、A	中中上段攻撃
巻神楽　まきかぐら	B、B、A、B	中中上中段攻撃
巻旋　まきつむじ	B、B、A、↓A	中中上下段攻撃
風穴　かざあな	→B	中段攻撃
贄掠にえすがり	⇦B	中段攻撃
空神楽　うつろかぐら	→⇨B	中段攻撃
蹴　けり	K	上段攻撃
横蹴　とこげり	↘K	中段攻撃
弾刺　はじきざし	⇦K	中段攻撃
弾割　はじきわり	⇦K、B	中中段攻撃
稲穂巻　いなほまき	↓K	下段攻撃
稲穂刈　いなほがり	↓K、B	下中段攻撃
朧神楽　おぼろかぐら	A+B	中中段攻撃
炎吠　ほむらほえ	→⇨A+B	中段攻撃
差踏　さしふみ	↓↘→	特殊移動
風穴　かざあな	↓↘→B	中段攻撃
滑り淡雪　すべりあわゆき	走ってK	下段攻撃
殺メ時雨　あやめしぐれ	A+G	上段投げ技
離レ是藤　はなれこれふじ	B+G	上段投げ技
榊ノ餞　さかきのはなむけ	A+GorB+G	背後投げ技
八卦ノ鎬　はっけのしのぎ	⇦A+G	B斬り当て身技
六道ノ捌　りくどうのさばき	⇦A+G	B突き当て身技
畦縫　あぜぬい	↘B	ダウン攻撃
三途ノ渡　さんぞのわたし	←⇙⇩↘→B+K	クリティカルエッジ

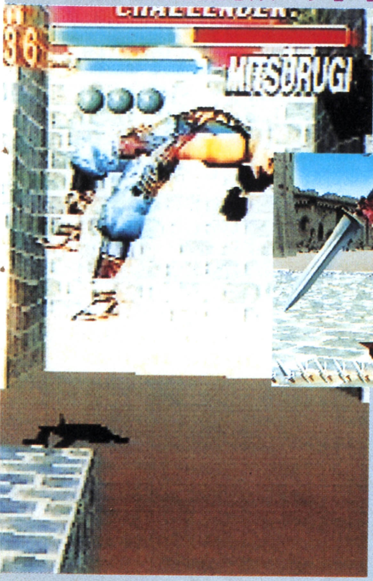
強力な技がある御剣でも単調な攻めは×



ジークフリート
ファウスト

超重量級の両手剣で敵を圧倒して叩き潰せ

発売前からリンの気になるキャラだったジーク。最近はタキとほぼ同じくらいやりこんでいます。重量級と言っても過言ではない使いづらさも魅力の１つだし（笑）。とりあえずジークで押さえておきたい技は、アーマーブレイカー、アクセルヘッドアッパーの２つ。





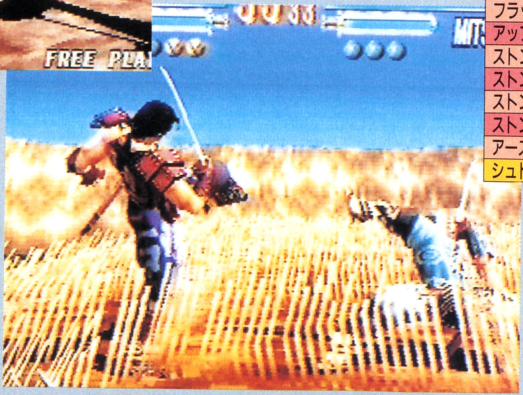
どちらも、中下段が混在しているので、非常に避けづらいのだ。

遠間合いではピースィングストライクで牽制し、バスターグラウンダーやメイルシュトロームを忘れた頃に出していくと有効。ピースィングストライクの間合いで、フェイタルドライブを出すのも意外と良いぞ。要所要所でスラストで牽制するのも効果的。命中したら←Bで投げ飛ばそう!!

真紅の流血と漆黒の狂気が俺の道連れ!!



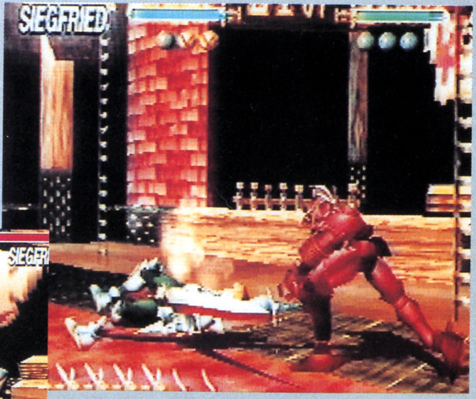
スラッシュ	A	上段攻撃
ダブルスラッシュ	A, A	上上段攻撃
スラッシュクロス	A, A, B	上上中段攻撃
スラッシュグラウンダー	A, ↓A	上下段攻撃
クイックスピンスラッシュ	→A	上段攻撃
バックスピンスラッシュ	←A	上段攻撃
ソードバスター	B	中段攻撃
ヘルムディバイダー	B, B	中中段攻撃
アーマーブレイカー	B, B, B	中中下段攻撃
ブレイクキック	B, B, K	中中上段攻撃
バスターグラウンダー	B, ↓A	中下段攻撃
バスタースピンキック	B, K	中中段攻撃
ピースィングストライク	→B	中段攻撃
スカイスプリッター	↘B	中段攻撃
ヘッドバット	←B	上段攻撃
ダブルヘッドバット	←B, A	上上段攻撃
トリプルヘッドバット	←B, A, B	上上上段攻撃
スラスト	↙B	中段攻撃
スラストスロー	↙B、←B	中→追い打ち投げ
フェイタルダイブ	←←B	中段攻撃
フェイタルドライブ	←←B, B	中下段攻撃
ダークハイキック	K	上段攻撃
ダークミドルキック	↘K	中段攻撃
アクセルキック	↘K, K	中下段攻撃
アクセルヘッドアッパー	↘K, K, B	中下中段攻撃
ライジングスラッシュ	立ち途中A	中段攻撃
メイルシュトローム	立ち途中A, A	中中段攻撃
ライジングキック	立ち途中K	中段攻撃
スライディングキック	走ってK	下段攻撃
ドロップキック	走ってB+K	上段攻撃
スピンキック	A+K	上段攻撃
フライングエッジ	→→A+B	中段（ダウン）攻撃
ショルダーチャージ	→B+K	中段攻撃
ヒルトインパクト	A+G	上段投げ技
ナイトメアスラッシャー	B+G	上段投げ技
フラップジャック	A+GorB+G	背後投げ技
アップトス	↓A+G	上段投げ技
ストンピング	↘K	ダウン攻撃
ストンピング	↘K, K	ダウン攻撃
ストンピング	↘K, K, K	ダウン攻撃
ストンピング	↘K, K, K, K	ダウン攻撃
アースディバイド	↓↘→B	ガード不能技
シュトュルム・アングリフ	→↓↘B+K	クリティカルエッジ



▲当て身を上手く使って相手との力量の差を示すのも対人戦では重要だぞ

さて、巻神楽からの連携が主戦力となる御剣だが、他にも要所要所で有力な技がある。その１つとして上げられるのが弾割。中段蹴りから中段斬り下げへとつなぐ２段技なのだが、連続技かつダウンを奪える強力な技だ。１段目は蹴り技にも係わらず非常にリーチが長く頼りになる。特に同キャラ戦では、B攻撃当て身の八卦ノ鎬の存在が巻神楽を封じることになるので重要性は更に増す。他には、クリティカルエッジの使い方も重要。御剣は、追加コマンドの入力受け付けが非常に長い。わざと遅らせたり途中で止めるのも有効だ。途中から、巻神楽からの稲穂刈への連携に変えるのも非常に渋い。





▲スラストスローは、↙Bのスラストが命中した時のみ出すことが出来る特殊な投げ技。中間距離でピースィングストライクを交えた牽制技としてスラストを使っておいて、当たったらすかさず⇦Bを連打しておけばOKなのだ!!





今年もこの季節がやってまいりました!!　95年度に発表されたゲームの中から、最強のゲームを決めるザ・キング・オブ・ゲームス'95。総合部門はもちろんのこと、アクション、スポーツ、レース、シューティング、アザーズ、その他全14部門で、95年度のベストゲームを発表するぞ!!　キミの大好きなあのゲームは、ランクインしているかな!?

読者の投票による95年度最強のアーケードゲームが決定!!

[ザ・キング・オブ・ゲームス'95]

THE King OF GA



総合グランプリ部門

[鉄拳2]

今年はおおかたの予想どおり(?)、ナムコの『鉄拳2』が、ザ・キング・オブ・ゲームス'95に選ばれた。最近、急激に増えたポリゴンゲームだが、数あるポリゴンゲームからこのゲームが選ばれたのには、やはりポリゴンの先駆者たるナムコのパワーが感じられる。しかし、このゲームが選ばれた理由は、もちろんそれだけではない。

ザ・キング・オブ・ゲームス'95に選ばれた理由として、とくに多かったのはその戦略性の高さだ。キャラクターそれぞれに、戦略における個性があるので、1人のキャラクターを極めても、違うキャラクターで違った戦略をとって戦える楽しみがあるのだ。しかも、用意されているキャラクターは全部で23人。このキャラクター数からも、ロングランヒットになった理由が見えてくるはずだ。

そして、もう1つの大きな理由は、家庭用に移植される早さだ。『鉄拳2』が初めてゲームセンターに登場したのは、去年の8月。そして今日、家庭用（プレイステーション版／3月29日発売）が発売されるまで、7カ月しかたっていないのだ。この早さは、その構成がプレイステーションと似ている「システム11」という基板と、開発者の血のにじむような努力が成し遂げたものといっても過言ではないだろう。アーケードでハマった人も、そうでない人も、まだプレイステーション本体を持っていないのなら、『鉄拳2』と一緒に買ってみてはどうだろうか？　前作の『鉄拳』同様、それならではのお楽しみが用意されているはずだ!!





推薦読者のコメント

対戦がとにかく燃える!! 今でも遊んでます!! PS版にも期待大!!（東京都　平八命） キャラクターが多いので、それらのコスプレが超楽しい!!（千葉県　矢島綾子）

AMES'95



獲得総数1571票合計5部門制覇!!



新システム満載で初心者でも安心!!


▲分岐する10連コンボには驚いた人も多い

レバーをニュートラル（どこにも入力していない状態）にしておけば、自動的に相手の攻撃をガードしてくれるオートガードシステム。このシステムのおかげで、初心者でも無理なく戦うことができた。またそれ以外にも、ダウンした状態からの、多岐にわたるバリエーションの起き上がりや分岐する10連コンボ、そして相手を宙に浮かせてからの空中連続技など、プレイヤーを熱くさせるシステムが満載だった。プレイステーション版には、もしかしたらこれら以外にも、新システムが搭載されているかもしれない!?

登場キャラは全部で23人!!



▲全キャラクターを使いこなせる人は…？

『鉄拳２』がゲームセンターに出回り始めたころは、使えるキャラクターは10人だった。ところが、日を、そして月を追うごとに、次々と中ボスが使えるようになった。しかも、使えるのは中ボスにとどまらず、最後の相手となるデビルカズヤ、そして隠れキャラクターであるロジャー（２P側はアレックス）までもが使えるようになっていたのだ。これは、３D-CGを駆使した格闘ゲームでは、最多のキャラクター数である。もし、『鉄拳３』が出るようであれば、きっとこの数字を上回るキャラクターが登場するに違いない!?

PS版『鉄拳2』絶賛発売中!!

『鉄拳２』が家庭にいながらにして、思う存分楽しめる!! アーケード版完全移植はもちろん、プレイステーション版ならではのプレイモードも満載!! 遊IIを読み終わったら、今度はゲームソフトショップに走ろう!!



THE King OF GAMES'95 総合部門

ここでは総合部門にランクインした、2位から10位のゲームたちを紹介しよう。本年度も、やっぱり格闘ゲームが主流となった。この流れは本年度、そしてその次の年度も続くのであろうか？　それともまったく新しいジャンルが!?

[第2位] エス・エヌ・ケイ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



エス・エヌ・ケイ歴代のキャラクターが登場する格闘ゲームの第2弾。好きなチームを選ぶ他、自分の好きなキャラクターをピックアップして選択することもできる。新キャラクターも何人か追加されたが、その中で八神庵の人気は、群を抜いていた。

[第3位] カプコン
ヴァンパイアハンター



人気格闘ゲーム『ヴァンパイア』の続編。新キャラクターとして、ドノヴァンとレイレイ、そして前作でボスとして登場したフォボスとパイロンが加わった。さらにチェーンコンボやEX必殺技など、数々の新フィーチャーでプレイヤーを魅了した。

[第4位] セガ
ファイティングバイパーズ



セガの誇る3D-CGボード「MODEL 2」を使用した対戦格闘ゲーム。同社の『バーチャファイター2』と同様に、1レバー3ボタンの簡単操作でプレイヤーを選ばない。『バーチャファイター2』とは、また違った楽しみ方ができる格闘ゲームだ。

[第5位] ナムコ
レイブレーサー



同社の『リッジレーサー』シリーズの血統を受け継ぐレーシングゲーム。全部で4つあるコースで、壮絶なスピードバトルが展開される。シリーズ初の視点切り替えや、リアクティブステアリング（反力装置付きハンドル）で、リアリティーも抜群!!

[第6位] カプコン
ストリートファイターZERO



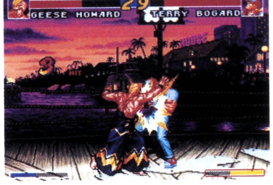
おなじみのキャラクター、リュウやケンが登場する格闘ゲーム。『ヴァンパイアハンター』で好評のチェーンコンボや、ゼロカウンターなど、プレイヤーを熱くさせるシステムが満載!!　ちなみに時代設定は、『ストリートファイター』以前なのだ。

[第7位] コナミ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま



家庭用で大人気のシミュレーション『ときめきメモリアル』のキャラクターを使用した、落ち物パズルゲーム。原作における、各キャラクターの設定（性格）を反映した演出が大きな魅力だ。かわいい女の子キャラを支持する固定ファンがいるのも特徴!!

[第8位] エス・エヌ・ケイ
リアルバウト餓狼伝説



『餓狼伝説』シリーズ第5弾。同シリーズの『3』で登場したキャラクターはもちろん、ダック・キングやキム・カッファンなど、人気のキャラクターも復活した。また、リングアウトシステムや空中連続技など、いろいろな新要素も見逃せないゲームだ!!

[第9位] エス・エヌ・ケイ
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣



人気剣術格闘シリーズ第3弾。不意討ちや防御崩しなど、基本戦術のバリエーションが豊富なのが特徴だ。また、同じキャラクターでも修羅と羅刹によってキャラクターの性能が変わるなど、様々なフィーチャーでプレイヤーの人気を博した。

[第10位] データイースト
マジカルドロップ



ピエロを操作して、カラフルな玉を3つ以上縦に並べて消滅させる、対戦型パズルゲーム。プレイヤーは、6人のキャラクターの中から1人を選んで対戦にのぞむ。最近、同シリーズの最新作『マジカルドロップ2』も発表されたぞ!!

総括95年のACG

本年度も、格闘ゲームに始まり、格闘ゲームに終わった。考えてみると、この格闘ゲームのブームも今年で5年目。しかし、本年度は新しい流れを感じさせるものが、数多く出てきた。とくに3D―CG、ポリゴンを使ったゲームが台頭し始めてきた。これは大きな変化だ。しかも、それらは「格闘」というジャンルにとらわれず、様々なゲームジャンルで、その活躍を見ることができるようになってきている。92年が格闘ゲーム元年なら、95年はポリゴンゲーム元年といえよう。本年度はそんな、ゲームの未来像が少しずつ見えてきたような、記念すべき年になった。



[ACTION]
アクションゲーム部門

アクションゲームとくくってはいるものの、やっぱり強い格闘ゲーム。今年度も1位から5位まで、格闘ゲームが順位を独占した。また、5つあるゲームのうち、2つはポリゴンを使用したゲームというところも見逃せない。技術は日々進化しているということを示唆している。ランクインするゲームがすべてポリゴンものになる日も、そう遠くないかな!?

第1位 ナムコ 鉄拳2

ジャンル別でも1位を獲得!! PS版も大好評発売中だぞ!!

10人(最終的には23人)の個性あふれるキャラクターの中から1人を選んで戦っていく、対戦格闘ゲーム。プレイヤーは1レバー4ボタンでキャラクターを操作する。4つのボタンそれぞれは、キャラクターの左右の手足に対応しているので、直感的な操作が可能だ。もちろん、レバーやボタンの入力を組み合わせることで、必殺技を出すこともできる。今回のラストには、前作『鉄拳』で隠れキャラクターとして登場したデビルカズヤがキミを待ちうけているぞ!!

総合部門でも1位を獲得した『鉄拳2』。このアクション部門でも、当然のように1位を獲得した。最近の傾向からしていえることは、アクション部門で1位ならば、総合部門でも1位、ということだ。そしてこの傾向は、しばらくの間は揺るぎそうにないだろう。



推薦読者の言葉

あのキャラクターの豊富さがたまらない。ホントに何度でも遊べる!! (北海道BUG)
デビルが最高!! コイツがいなくちゃ『鉄拳』とは呼べない (東京都 朱雀)
ありがとうナムコ。ボクを破産させてくれて… (愛知県 高井龍太)

[第2位] エス・エヌ・ケイ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



『～'94』、『～'95』ときているから、来年度はきっと『～'96』が出るはず

[第3位] エス・エヌ・ケイ
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣



対CPU戦の難易度の高さが、3位にとどまった要因かな!?

[第4位] セガ
ファイティングバイパーズ

[第5位] カプコン
ストリートファイターZERO

[グラフィック部門]
鉄拳2

第1位 ナムコ

なんとこの部門でも1位のナムコ。ほんとに強いです。

2	ファイティングバイパーズ/セガ
3	レイブレーサー/ナムコ
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣/エス・エヌ・ケイ
5	ヴァンパイア ハンター/カプコン



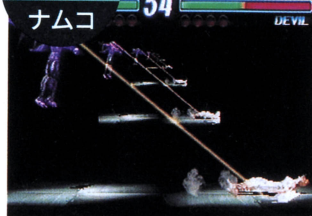
ここでもその強さを見せつける『鉄拳2』。この『鉄拳2』に投票したほとんどの人は、その女性キャラクターの描き込み方に注目していたようだ。確かに、男性キャラクターには、ポリゴン特有の角張りが見えるが、女性キャラクターにはあまり見られない。やっぱり女性の体だから、丸みをおびていた方が自然だよね。

[必殺技部門]
デビルブラスター

第1位 ナムコ

鉄拳2/デビルカズヤ・なんと、この部門までもが!!

2	ワンダフルメキシカンコンボ/キング
3	禁千弐百拾壱式・八稚女/八神庵
4	エレルッカムイリムセ/ナコルル
5	裏百八式・大蛇薙/草薙京



3D-CGの格闘ゲームでは、まだまだ珍しい(?)部類に入る飛び道具系の必殺技。『鉄拳2』では、デビルカズヤにだけそれが用意されていた。今回1位に選ばれたデビルブラスターは、デビルカズヤが飛翔しながら発射するビーム(?)だ。ちなみに、立ったままの状態で出す方の名前はインフェルノというのだ。

[SPORTS]
スポーツゲーム部門



意外なことに、「HOT RANKING!!」のコーナーでは、ここしばらくの間セガの『バーチャストライカー』が1位を守っていたが、今回のK.O.G.'95の集計では、ナムコの『アルペンレーサー』がダントツで1位を獲得。ゲーム内容の良さはもちろんのことだが、万人受けするその特殊なインターフェイスと大きな画面は、プレイヤーを魅了した。

第1位 ナムコ
アルペンレーサー

ちょっとゲーセンでひと滑り。春夏秋冬いつでも楽しめる!!



プレイヤーはスキーの形をした板の上に乗り、スキーを滑るように自分の重心を移動したり、足を動かしたりしながらその板をスライドさせて、画面の中のスキーヤーを操作する。プレイ中の視点は、2種類から選べるようになっているぞ。また、エッジを立てることができるなど、実際のスキーでのテクニックも通用する。もちろん初心者（実際にスキーをしたことがない人）も、充分に楽しめるようになっているのだ!!

最初はプレイしようか悩むところだが、恥ずかしがらずに板の上に乗るべし。1度遊べば、スキーの楽しさを忠実に再現していることがわかるはずだ。実際、スキーをしたことがないやぶそばん竹内は、このゲームをした後「オレも本当のスキーしよう」ともらしていた。このリアル感はやった者にしかわからないぞ!!

推薦読者の言葉

あのスピード感が最高に気持ちいい!!（高知県 DBB）
気分はもうグレートスラローマー!!（東京都 ザウス狂）
こんなスキーゲームは初めてだ。エッジも立てられて、ホントいうことないです!!（千葉県 北村和則）

[第2位] セガ
バーチャストライカー



簡単な操作で、いろいろなプレイができる。動きのリアルさもグッド!!

[第3位] エス・エヌ・ケイ
得点王3



スタンダードなサッカーゲームとして定着。続編は出ないのかな？

[第4位] ナムコ
マッハブレイカーズ

[第5位] ナムコ
スーパーワールドスタジアム'95

[男性キャラクター部門]
八神庵

第1位 エス・エヌ・ケイ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95・悪の魅力が◎！



2	三島平八/鉄拳2
3	テリー・ボガード/リアルバウト餓狼伝説
4	牙神幻十郎/サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
5	バン/ファイティングバイパーズ

2位以下のキャラクターに大差を付けて、1位を獲得した八神庵。注目してほしいのは、5人のランクインしたキャラクターのうち、3人がエス・エヌ・ケイのゲームキャラクターというところだ。いろいろなコスプレイヤーを見ていても、エス・エヌ・ケイのキャラクターが多いといのは、やっぱりうなずけるネ。

[女性キャラクター部門]
ナコルル

第1位 エス・エヌ・ケイ

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣・姉の強みなのか!?



2	ハニー/ファイティングバイパーズ
3	リムルル/サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
4	麻宮アテナ/ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
5	ニーナ・ウイリアムズ/鉄拳2

やっぱり女性キャラクター部門も、エス・エヌ・ケイのキャラクターが1位です。しかし、本誌の予想では新キャラクターで、妹のリムルルがくるかなと思っていたのに、そこは年期の違いなのか、姉としての威厳なのか、ナコルルが1位を守り（？）ました。リムルルファンの人は、次回作に期待しましょう!?



[RACING]
レーシングゲーム部門

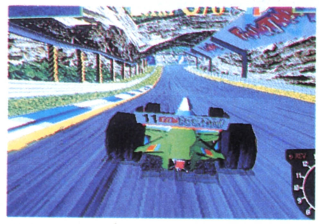
エレメカの時代から、数多くのレーシングゲームを手掛けてきたナムコ。レーシングゲームを創らせたら、右はもちろん、左に出る者もいません。本年度のこの部門の１位は、みんなの予想どおりナムコの『レイブレーサー』に決定した。そのコースレイアウトや、マシンの挙動など、どれをとっても非のつけどころのないデキに仕上がっているのだ。

[第２位]　セガ
セガラリー・チャンピオンシップ



このゲームも、ドリフトがすごい!! サターンにも移植されています!!

[第３位]　ナムコ
エースドライバー



『リッジレーサー』シリーズとは違ったタイプのレーシングゲームなのだ

[第４位]　ナムコ
ダートダッシュ

[第５位]　セガ
MANX TT

第1位　ナムコ
レイブレーサー

ドリフトジャンキー続出!!カウンターを当てまくろう!!

まずは４つ用意されているコースから１つを選ぶ。後はそのコースを疾走するだけ!!　レーシングゲームに、これ以上の説明はいらないはずだ!!　用意されているコースは、前作『リッジレーサー』シリーズと同じ「リッジレーサーショート＆ロング」、高速道路をイメージした「シティー」、峠の走り屋にはたまらない、スリル満点の「マウンテン」の４つ。また、２台以上の通信対戦時のみ、「マウンテン・エキスパート」も選ぶことができるぞ。最速の伝説は、キミ自身が創るのだ!!

車に興味のある人は、もちろんプレイしているであろうが、そうでない人にも是非遊んでほしい。これほどまでに、ドリフトの快感を得られるゲームはないからだ。ところで、ネームエントリー時のパイロン倒しにはどんな謎が隠されているのだろう？　知らない？



推薦読者の言葉

私はこれで、スピード&ドリフトジャンキーになりました。（広島県　つっちー）　これ以外考えられん!!（東京都　井上貴博）　ヤーフー！の声が、耳から離れません（大阪府　ドリジャン）　PSへの移植熱望!!（福岡県　AE86マン）

[メーカー部門]
エス・エヌ・ケイ

第1位

昨年度に引き続き、今年も第１位に輝きました!!



2	セガ
3	ナムコ
4	カプコン
5	コナミ

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズや『餓狼伝説』シリーズなどで絶好調のエス・エヌ・ケイ。昨年度同様、今年もメーカー部門の首位を獲得した。ただ、投票者のコメントに多かったのが、シリーズものだけでなく、純粋な新作をたくさん出してほしいとの要望だ。期待してますよ、エス・エヌ・ケイさん!!

[セリフ部門]
そのまま死ね！

第1位

八神庵／ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

エス・エヌ・ケイ



2	勝利時の笑い声／八神庵
3	ごめんね！／春麗
4	くらい～やがれぇ!!／草薙京
5	落ちるかふつう!?／トレーシー

第２位の笑い声もだいぶ健闘したのですが、トップはやっぱりこのセリフに決まりました。けど、どちらも同じキャラクターのセリフなので、ファンの人はとくに気にすることはないでしょう。それにしても、負けた相手に「死ね！」なんていうことないと思うんだけど…。まぁ、聞いた感じがカッコイイからいいか!!

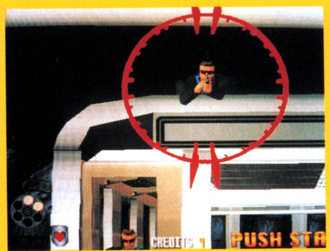


[SHOOTING]
シューティングゲーム部門

一時は、難易度の高いシューティングゲームが流行したが、やはり最近ではその見た目も万人受けする、難易度もほどよいシューティングゲームが求められているようだ。一時は停滞していたこのジャンルだが、最近は新作も多く出始めている。ゲームセンター黎明期のようなシューティングゲームのブームが、近い将来やってくるかもしれない。

第1位 セガ
バーチャコップ2

撃つことの楽しさを忠実に再現。銃声がゲーセンに響く!!



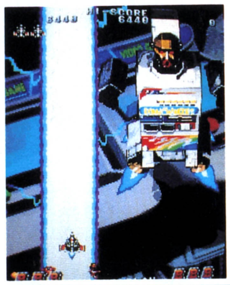
プレイヤーは、3つ用意されているステージの中から1つを選び、ゲームをスタートする。それぞれのステージには難易度が設定されているので、自分の腕に合ったものを選ぼう。各ステージには、パワーアップアイテムなどが落ちているので、効率的に奪取して戦いを有利に進めて行こう。ただし、町などには敵に捕まってしまった捕虜や民間人もいるので、誤って撃つことのないよう、充分に注意すること!! また、今回は普通の銃撃戦の他、カーチェイスなどのフィーチャーも、多数追加されているぞ!!

敵を撃った時のリアクションや、その映画のような演出など、どれをとってもホントに「バーチャ」している。演出過多にならず、全体的に淡々とゲームは進むが、そのシュールさもこのゲームの魅力なのだ!!

推薦読者の言葉

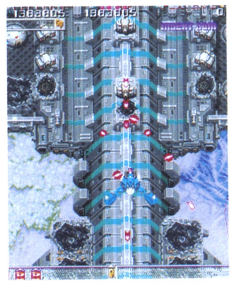
あの乾いた銃声がたまらん!!(新潟県 トカレフ) 映画のようなカメラワークがいい。それと、ゲーム中に漂う緊迫感も◎(千葉県 中西義明)これで遊べば、今日からアナタも刑事(デカ)!! ありがとうセガ!!(千葉県 MYU)

[第2位] ジャレコ
ゲーム天国



とにかくしゃべりまくるキャラクターが大人気の、コミカルシューティングゲームだ!!

[第3位] アトラス/ケイブ
首領蜂(ドンパチ)



弾避けが最高に楽しい、超硬派シューティング。もうすぐサターン版でも発売されるぞ!!

[第4位] コナミ
ツインビーヤッホー!

[第5位] エス・エヌ・ケイ
パルスター

[GM 部 門]
レイブレーサー

第1位 ナムコ

カーステレオで聞けば、気分はルーレット族!!



2	鉄拳2/ナムコ
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣/エス・エヌ・ケイ
4	ヴァンパイア ハンター/カプコン
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/エス・エヌ・ケイ

テクノ、レイブ、ユーロビートなど、現在のディスコシーンを彷彿とさせる曲の数々。聞いたところによると、一連の『リッジーレーサー』シリーズのGM担当者たちは、大のディスコフリークだとか。その時のディスコの流行が、GMに反映されていたワケだ。やっぱりそうかと思った人も多いんじゃないかな?

[効 果 音 部 門]
鉄 拳 2

第1位 ナムコ

この部門でも首位!! おそるべき『鉄拳2』のパワー!!



2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣/エス・エヌ・ケイ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/エス・エヌ・ケイ
4	ファイティングバイパーズ/セガ
5	ゲーム天国/ジャレコ

『鉄拳2』の効果音で人気が高かったのは、関節技をきめる時の「コキコキ」という音。『鉄拳2』に投票した人のほとんどがこれを挙げていた。ところで、本物のカンガルーは鳴かないらしい。ロジャーの声は、リスの鳴き声をコンピューターで変調させて創ったそうだ。しかも、開発の締切ギリギリになってから…。

[OTHERS]
その他のゲーム部門



この部門の場合、上位にくるのはパズルゲームが多い。おそらく、麻雀などのゲームよりもルールが簡単でとっつきやすく、女性プレイヤーでも気軽に遊ぶことができるからだろう。また、1つのゲームの息が長いというのも特徴だ。急激に人気の出るものは少ないが、いつも安定した人気を保っているのだ。この傾向は、きっと来年度も続くはずだ。

第1位 コナミ
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

大人気の『ときメモ』がぱずるだまになってゲーセンに登場!!



プレイヤーは、11人のキャラクターの中から1人を選んでゲームをスタート。次々と現れる相手と、ぱずるだまで勝負していく。ゲームのルールはいたって簡単。画面上から落ちてくる、同じ色の「おおだま」を3つ以上隣接させて消していくだけ。また、一緒に落ちてくる「こだま」は、隣接する「おおだま」が消える時に「おおだま」に変身する。この仕組みをうまく使って、大連鎖を完成させよう。連鎖させれば対戦相手に「こうげきだま」を送り込むことができるぞ。ちなみに、キャラクターによって「こうげきだま」の種類が違うので、自分のスタイルに合わせてキャラクターを選ぼう。

人気があるゲームに、さらに人気のある『ときメモ』のキャラクターを使うところは、さすがコナミ。簡単ルールで、爽快感が充分に味わえるのは前作ゆずりだ。

推薦読者の言葉

このゲームがあれば、僕はなにもいらない…(東京都　TMT)　ゲーム自体も大好き。キャラクターの方は、もっと大好き!!(栃木県　詩織命!!)　ゲーセンで『ときメモ』で遊べるなんて、思ってもみなかった!!(北海道　マジですよ)

[第2位] タイトー
パズルボブル2



このゲームもやっぱりハマります。※写真はPS版のものです。

[第3位] データイースト
マジカルドロップ



操作するピエロの動きが印象的。最近『～2』も発表された人気作品!!

[第4位] セタ
スーパーリアル麻雀PV

[第5位] ビデオシステム
対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス2

[家庭用移植作品部門]
バーチャファイター2

第1位 セガ

セガサターン・やっぱりこれです。まさに完全移植!!



2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/ネオジオ
3	ストリートファイターZERO/プレイステーション
4	バーチャコップ/セガサターン
5	セガラリー・チャンピオンシップ/セガサターン

この部門ダントツの人気でした。そりゃそうです。あれだけの移植をこなしてくれたのだから。アーケードモードもさることながら、その他のいろいろなモードも充実していて、1粒で2度も3度もおいしいって感じです。アーケードでは『～3』の情報も出始めているけど、サターンへの移植が気にかかるところだネ。

96年度ACGの動向は?

どうでしたでしょうか?　キミのお気に入りのゲームは、いくつランクインしていたかな?　本年度のゲームには、ポリゴン、3D-CGを使ったゲームが、本当に多かったよね。

96年度のアーケードゲームは、本年度以上にも増して、3D-CGを使ったゲームがもっと多くなるはず。とくに、ナムコとセガからは、しばらくの間、目が離せそうにないぞ。両社ともに、その技術に長けているからだ。もちろん、その他のメーカーさんたちも、少しずつ、そして着実にそれらの技術を使い始めている。95年度は、ポリゴンゲーム元年だが、96年度からはポリゴンゲーム黎明期に入るはず。今よりも楽しく、そして素晴らしいゲームがたくさん発表されることを願って、今回のこの、K.O.G.'95を締めくくろう。



▲96年度中に『～3』が発表されるといいな!!

第22回

GAME ULTRA INFORMATION

AOUには"要注意"がいっぱい

［今回のAOUショーで発表された注目のタイトルを、紹介するぞ。もう新作はプレイしてる？］

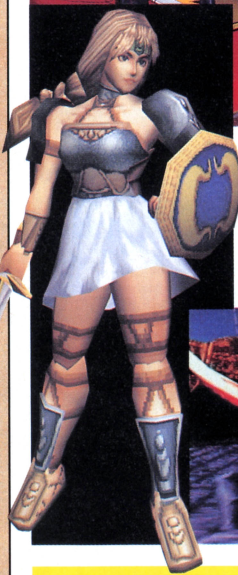


ARCADE ［大注目のナムコとセガのブース!!］

ポリゴン大手２社に要注意

ナムコ





ナムコが発表した、ペダルをこぐタイプの大型筐体ゲーム『プロップサイクル』がかなり人気を集めていたぞ！　そして、『ゼビウス』の、多彩な視点が効果的でよい『ゼビウス3D／G』も期待大のゲームだ。『アルペンレーサー』のスノーボード版、『アルペンサーファー』も出展されていたぞ。アイデアで攻めるナムコの本領発揮だ！



▲話題の『アルペンサーファー』。今度はスノボーが体験できる！
◀『ソウルエッジ』のソフィーティアだ！

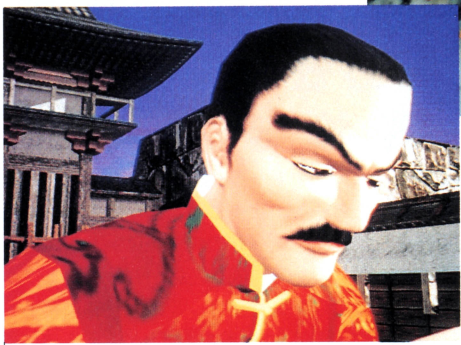






▲送風機能が何とも言えない『プロップサイクル』だ

セガ





やはり注目は誰がなんと言おうと『バーチャファイター３』！　デモだけだったけど基板で動いていたぞ！　見ていた人は、視線が釘付けでした。発売が楽しみだね！

そして対戦台が多数設置されていた『バーチャファイターキッズ』。すでに『VF２』の強者が、対戦で連勝を重ねていたぞ！　『ソニック・ザ・ファイター



▲見て下さいこの人だかり！　もう画面を見るだけで精一杯って感じだったわけですよもう大変!!

ARCADE ［格闘ゲームばかりじゃ飽きるでしょ？］

エレメカにも要注意だ!!



兄貴なボディに変身

九娯貿易の『メタモルフェイス』。撮影した顔写真を3Dデータ化してから、用意されている髪形やボディとドッキング！　本誌編集、某落合も御覧の通りにビルドアップしまくり！



▲俺様の肉体美を見てくれ！

思わずゴハンが欲しくなる!?

なんだかお腹がすいてきちゃいそうな『ふりかけどんどん』（タカラ・アミューズメント）。会場のオペレーター投票ではなんと、10位にランクイン！





▲▶このようにふりかけがでてくるのだ！　さっそく食べる？

あっちむいてホイで勝負だ!!

コンピューターと勝負する「じゃんけんゲーム・あっちむいてホイ！」ハマるよ！



▶負けるとすっごく悔しいんだよねこれが！





ARCADE [注目作はまだまだ目白押しなのだ！]

もちろんビデオゲームにも要注意だー!!

今回も出展数の多かった対戦格闘ゲーム。しかし、格闘ゲームへの反動からか、シューティングも、少なからず見られた。アーケードゲームと言えばやはり、シューティングや、アクションがないと、寂しいよね。でも新鮮なゲームもやりたいな～。

ポリゴン3D格闘の新路線だぞ!!



▲空中でのバトルが繰り広げられる「サイキックフォース」

タイトーの『サイキックフォース』は360°移動できるシステムで見ためにも新鮮な感じのする格闘ゲームなのだ。ブースには、コスプレのお姉さんもいました♡

MODEL 2を使うのは、セガだけじゃないのだ!!





▲『デッド・オア・アライブ』(テクモ)MODEL 2上で動いていたぞ！

『バーチャファイター2』などで有名なシステム基板、MODEL 2が外販を開始したのだ！『デッド・オア・アライブ』が、そのMODEL 2参入第1弾。まだ未完成だったが、かなり期待が持てそう。ポスト『バーチャファイター』なるか！

縦シュー感覚の戦国横シュー登場!!



▲『戦国ブレード』(彩京)バリバリ撃ちまくれ！



▲乱入対戦の連続でかなり熱くなっていたぞ！

ズ』(仮)は幅広いプレイヤーに好評でした。これも発売されるのが楽しみ！　セガは今年もポリゴン格闘のゲームが熱くなりそう！



▲ソニックの対戦ゲームも出展されていたぞ。やるしか！

ARCADE [通り過ぎてしまうには惜しすぎる]

ぜひフォローしておきたい5タイトル!!

会場で見つけた「おお、これは！」的5タイトルを紹介するぞ。

サイキックフォース[タイトー]

サラッとやって見ると、わけわかんないまま終わる。しかし、わけわかるようになれれば、とてつもなく楽しめそうな予感がする！

レイストーム[タイトー]

ポリゴン3Dが効果的で、またまた「演出マニア」大喜びの出来。今後、この視点のシューティングが増えそうだね。デザインもマル。

電脳戦機バーチャロンVS[セガ]

大型筐体専用のゲームが、VS筐体でも楽しめるようになるとは嬉しい。過去、大型物の出回りにくさにけっこう泣かされたもの。

わくわく7[サンソフト]

存在感のある世界と、生き生きしたキャラを表現している点で、かなりレベルが高い。「闘う」以前の楽しさがこの作品にはある。

バトルガレッガ[エイティング/ライジング]

ゆっくり飛ぶ敵弾の弾道を判断しながらよける、という独特の感覚。「自分の大脳で考えながらよけている」気分に酔える。知性派。





▶『バーチャロン』人口増加に、ますます拍車をかけるのだろうか？

セル画を集めろ!

『対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス2セル倶楽部』(ビデオシステム／トーワジャパン)セル画がでてくるのだ！



▲松田千奈さんの、ポスターがでてくる機種も出展された



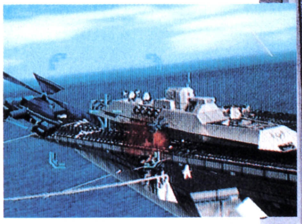


▲この通りキレイなセル画が出てくるのだ！　さあ、全種類集めて自慢してやろう！

THEMEPARK［なんと池袋に屋内テーマパーク!!］

「サンシャイン・ナンジャタウン」6月にOPEN!!

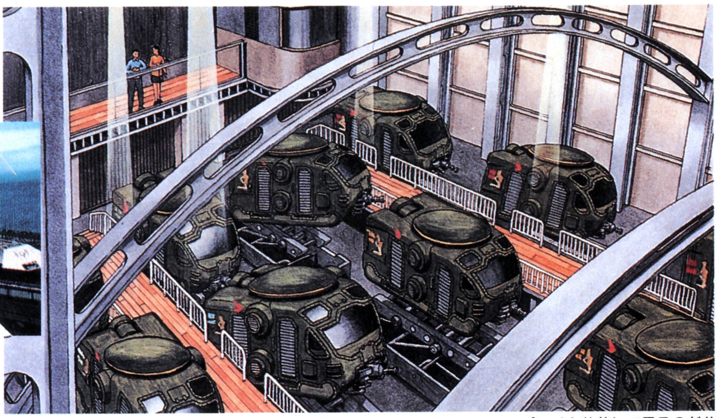
ナムコ・ワンダーエッグ、たまご帝国に続いて、ナムコが池袋に6月にオープンするのが、このサンシャイン・ナンジャタウン。場所は池袋サンシャインシティなので、雨でもオッケー。絶好の立地条件だから、オープンしたらとりあえず行ってみよう!! ちなみに、テーマは昭和30年代ということで、懐かしい町並みが再現されるとのこと。注目はバーチャルリアリティアトラクション『ファイヤーブル（仮）』だ!!（スケルトン）



▶最新鋭ヘリ、ファイヤーブルに搭乗するのだ!!



▼「社運を賭ける」とナムコの中村社長もコメント



▲『ファイヤーブル（仮）』のイメージCG。実際はヘッド・マウント・ディスプレイを装着して見るのだ!!



COMPUTER

コンパイルのホームページ!!

㈱コンパイルが、3月1日よりインターネットでホームページを開設したぞ！ ちなみにホームアドレスは、http://www.compile.co.jpだ。（ポエゾウ）

ARCADE　［秋葉原にそびえ立つゲーマー達の聖地!!］

マニア必見!!　トライアミューズメントタワー

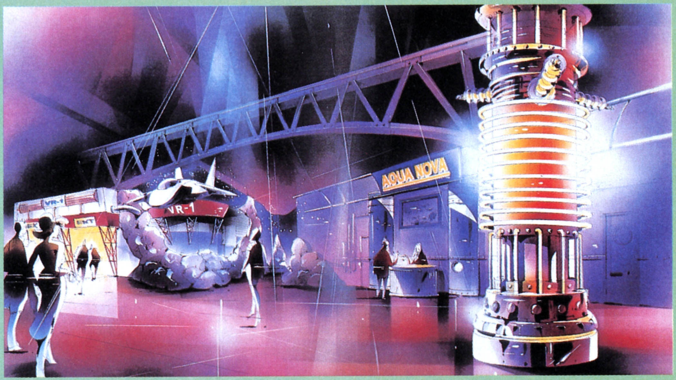
基板塾でもお馴染みの基板屋さん「トライ」が、秋葉原に巨大AMスポットをOPEN!! その名もトライアミューズメントタワーだ。ナント1Fから7Fまで、ビル1軒が丸ごとゲームセンターになっていて、各フロアごとにそのフロアに置いてあるゲームにちなんだ名前があるぞ。フロアネームと、そのフロアに置いてあるゲームのジャンルは右表の通り。なかでも5・6・7Fに置いてあるレアゲームは必見ものだぞ!!　（エイジア）



7F	[REQUEST STAGE] リクエストされたレアゲームフロア!!
6F	[CULTSTAGE2] 5Fとともに構成されるレアゲームフロア
5F	[CULT STAGE 1] 名作満載!! マニア必見のレアゲームフロア
4F	[NEW STAGE] 大型筐体、専用筐体を除くニューゲームで構成
3F	[BATTLE STAGE2] 格闘ゲームフロア。4/28に大会も開催予定!!
2F	[BATTLE STAGE 1] 3Fとともに構成される対戦格闘フロア!!
1F	[ENTRANCE STAGE] ここが聖地の入り口だ！最新ゲーム多数



▲3F·BATTLE STAGE 2では、対戦大会も開催されるぞ



▲これが、福岡ジョイポリスの完成予想イラスト。これはもう今からオープンが楽しみだね!!

THEMEPARK［福岡ジョイポリス4月20日開演］

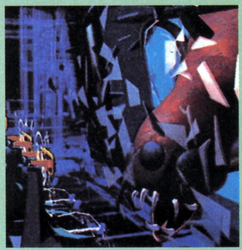
『AQUANOVA』をプレイ！

セガおなじみの屋内型アミューズメントテーマパークのジョイポリスだが、このほど横浜ジョイポリス、新潟ジョイポリスに続いて、3つ目の展開になる福岡ジョイポリスがオープンすることになった。

オープンは、4月20日で、目玉は福岡ジョイポリスがデビューとなるニューアトラクション『AQUANOVA（アクアノーバ）』。

これは、プレイヤーが偏向メガネを装着し、大スクリーンに展開する迫力ある3D効果のある映像を楽しみながら、シミュレーター技術で生みだされるモーションにより、バーチャルリアリティ空間を体感できいるもの。ちなみに、AS-1と同じように、座席1つ1つに取り付けられている安全バーの2つのボタンで、ストーリーの分岐もあるのだ。早くプレイできる場所が増えるといいよネ。（スケルトン）





◀▲スペース・コロニーの海底実験都市が舞台なのだ!!

SEGASATURN [性能はそのままで値下げ敢行!!]

NEWセガサターン登場!!



なんと定価20,000円

なんと、3月22日からセガサターンが本体デザインを一新。価格が¥20,000ジャスト（消費税は必要だけどね）になったのだ。

元祖セガサターンが発売前に、色が変更になったときと同じように、今回も賛否両論がありそう。

ちなみに、このニューセガサターンのカラーはミスト・グレー。この本体カラーの他に、ニューセガサターンで変更になったのは、一体成形になって、スキッリとした印象になったこと、アクセスランプがなくなったかわりに、ロード中のCD-ROMが見えるように工夫されたこと、そして、もちろんコントロールパッドの色も変わったことなどである。（スケルトン）



◀『スペースハリアー』『アフターバーナー』『アウトラン』移植決定

ETC. [君は見たかな?]

NHKドラマに「バーチャロン」登場!!



▲ドラマに出てくる、ゲーム大会の撮影風景だ！

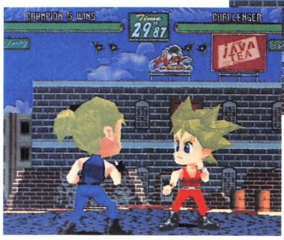
NHKで放映中のドラマ「クラインの壺」でセガの『バーチャロン』が登場したぞ！　ドラマの中で行われた、ゲーム大会の機種が『バーチャロン』というわけ。

ストーリーは、大会で優勝した少年が新しいゲームのモニターに参加しないか？　と誘いがかかる。その新作ゲーム、「クライン2」の中は、現実とまったく区別のつかないゲーム世界が存在していたというもの。君は見た？（ポエゾウ）

ARCADE [今度は『〜キッズ』にゲーム内広告!!]

ゲーム内広告にジャワティ登場





▲ジャッキーが持っているのは誰がなんといおうとジャワティです。ジャッキー使いは、飲みながらやるとコスプレって感じ

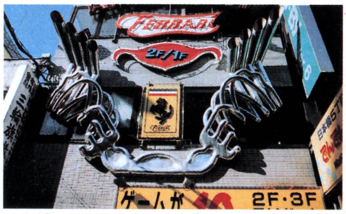
◀今まで通りのパターンで、ちゃんと看板も登場してます!!

各方面で話題となっているゲーム内広告だが、今度はAOUショーにも出展され好評だった、『バーチャファイターキッズ』にも入ることが決定した。

『ファイティングバイパーズ』では、看板やスケボーに描かれるだけではなく、ペプシコーラそのものがゲーム内に登場していたが、今回の『〜キッズ』にはテレビCFでもおなじみの、大塚製薬のジャワティが登場する。写真を見てもらえば説明はいらないとは思うが、これ以外的確なやり方はないといった、ストレートな登場の仕方はすがすがしい限り!!（スケルトン）

ARCADE [アミューズメントフェラーリへGO!!]

ゲームが1プレイ10円だぜ!!



▲1ゲーム10円のアミューズメントフェラーリだ！

遊II 4月号でも紹介済みのアミューズメントフェラーリ。対戦ゲームはもちろん、新作のゲームまで1プレイ10円でプレイできるのだ！　場所は地下鉄恵美須駅から、歩いてすぐ。10円玉持って突撃だあ!!　それ!!　（ポエゾウ）

ARCADE [ゲームを攻略して骸牙小隊に入隊だ!!]

「スカルファング」がキャンペーン中!!



『スカルファング』のチェイスモードをクリアした人には、「栄光の骸牙小隊」の入隊記念章（ワッペン）が送られるぞ！　期間は4月末日まで。詳しくは全国のゲームセンターで聞いてね！　（ポエゾウ）

ETC. [「X-55」で遊べ！]

家庭用カラオケでゲームだ!

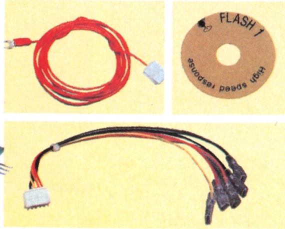
タイトーの「X-55」のダウンロードサービスで、ゲームが楽しめるぞ。専用パッド「X-ゲームプロ」（別売）も発売され、操作性も向上！

いちど試して下され！（ムーチョ）

GOODS [三和電子から次世代レバーが登場だ!!]

光センサー対応「FLASH 1」





▼付属の専用ハーネスにより、初心者でも簡単に、従来のレバーとの交換が可能だ!!

既存のマイクロスイッチではなく光センサーを採用することで、レバーの反応速度と耐久性が大幅アップ。使用した際の騒音もほとんどないぞ！　（エイジア）



◀▼写真は「スペースインベーダー1995」。他にも「テトリス」「パズルボブル」などの、ビッグタイトルが配信されているから見逃せない！

SEGASATURN & PLAYSTATION ［ファン待望！　3月29日¥5,800で発売だ!!］

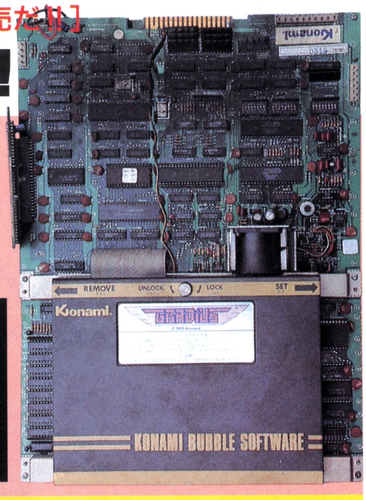
バブルシステムまで再現された真完全移植!!

コナミ好評のデラックスパックシリーズの最新作、『グラディウスI・IIデラックスパック』が、セガサターン版と、プレイステーション版に移植されます。発売日の方は3月29日だ！

今まで数々の家庭用ゲーム機に移植されてきた、この両作品。今回のデラックスパック版での特徴は、まず、オープニングにCGのデモを追加。そして、アーケード版での安全地帯も1ドットの違いもなく再現。今でも根強いファンの多いBGMは、当時ゲームセンターから聞こえてきたものとまったく同じで、超感動ものなのだ。もう絶対に買いだあ!!（ポエゾウ）

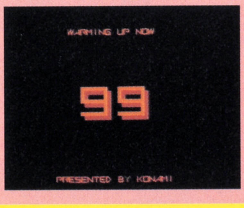


▲オリジナルのデラックスパックタイトル画面だ



バブルシステムとは？

バブルシステムというのは、コナミが開発したアーケードゲームのシステム基板のこと。有名なのが、カウント中に流れるクラシックのBGMだ。



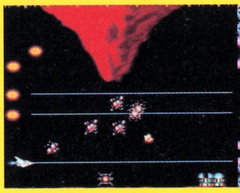
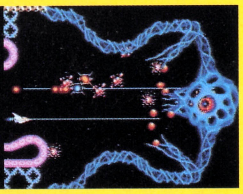
▶この画面の時に流れる曲が名曲!! この曲を聞きたいために朝早くゲーセンに行った人も絶対いるはず！

お得なセット



グラディウス

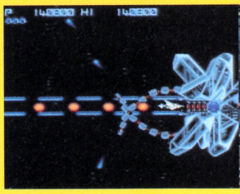
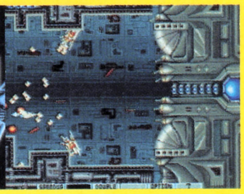
アーケード版の登場から10年もたっているんだけど、それでも全然、見劣りしないのだ。BGMも完全移植で、もう文句なしです！　ファンならやれ！

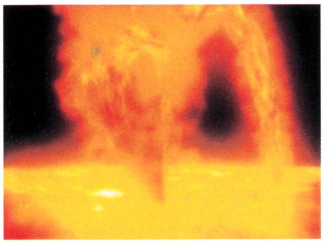


グラディウスII

この通り安全地帯も全部オッケーですぜ！　マニアのみなさんは、どうぞお試しあれ！　2周目以降の撃ち返しもあついぜ!!　全て満足です！

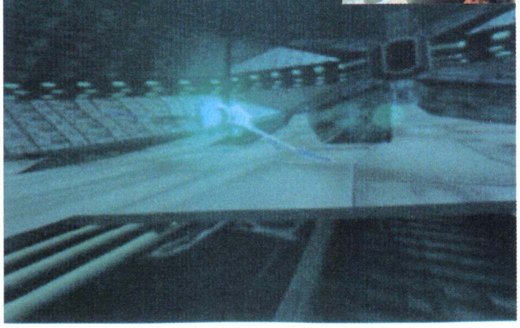
オープニングにCGが追加されたのだ!!



オープニングにCGによるデモが追加されました。これがまたよくあるオマケ程度のものと違ってとってもカッコイイのだ！　思わず見てるだけでも手に汗握るほど。

将来、このオープニングCGのような『グラディウス』シリーズが登場したら嬉しいですな。

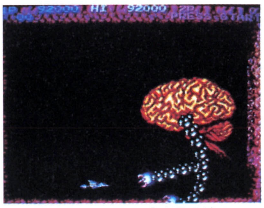


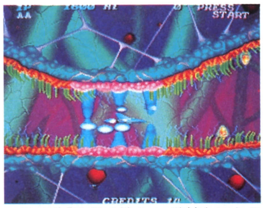


沙羅曼蛇デラックスパックも出してね!

デラックスパックのシリーズも今回で3作目。プレイステーション本体と同時発売だった、1作目の『極上パロディウスだ！』。アーケード版『ツインビーヤッホー！』の登場から約3ヵ月での発売となった、2作目の『出たな！ツインビーヤッホー！』。どのタイトルも改めて見直すと買わないのがもったいないぐらいのデキ。

あっそうそう、最近アーケードで『沙羅曼蛇2』が出たよね？　ってことはコナミさん、『沙羅曼蛇』のデラックスパックも出るんでしょう？　隠したって無駄！　でも「バレたからやめた」って言うのは無しね♥（ポエゾウ）


▲縦横スクロールの『沙羅曼蛇』


▲最新作『沙羅曼蛇2』。移植なるか？


▲『極上パロディウスだ！デラックスパック』。デラックスパックがシリーズ化するとは誰も予測していなかった


▶『出たな！ツインビーヤッホー！デラックスパック』アーケード版から最速での移植に、ファンも大喜び!!

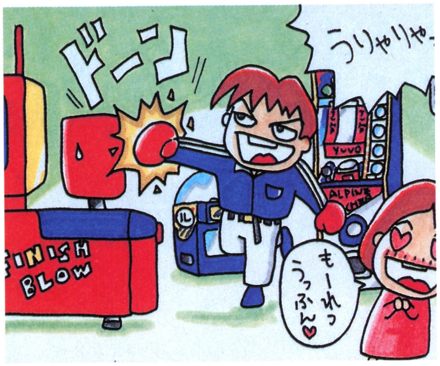
ARCADE［彼女を連れてゲーセンに行く人、このページは必見よ！］

ゲーセンデートはエレメカでキマリ!!

さてさて、ヤローばっかでゲーセンに行ってる君達、しかもイカしたカップルなんかを見ちゃうと「ケッ、見せつけてんじゃねーよバーカ」なんて死んでも口に出して言えないアナタ。そんな人はこのページを読んではダメ♥　だって超ムカツイちゃうと思うし〜、それになんか違うっていうか〜、って感じだと思うのね。でもたまには格闘ゲームばかりじゃなくて、エレメカも楽しんでみてはいかが？　ちなみに、彼女がいるのに格闘ゲームしかやらなくて、しかも彼女を後ろにずーっと立たせとくなんてのはもってのほかだよね？　エアー古山さん？　…は、いいとして、カップルでエレメカを楽しむコツを伝授してあげよう！

まず2人で楽しむ系。『シンデレラマジック』の様に一緒に写真を取るモノは特におすすめ！　また『パックキャップ』でうまいことカプセルをゲットすれば、彼女も大喜び！　で、女の子でも楽しめる『ペニーガーデン』。ゲームで楽しむ彼女を見て、幸せな気分に浸ってみよう。そして、『フィニッシュブロー』で、力強さを見せれば、彼女はメロメロ！（死語）とどめに占いマシンで2人の未来なんかを占えばもう完璧だ！

というわけで、これからはゲーセンでデートするなら、エレメカでキ・マ・リだね!!（ポエゾウ）



シンデレラマジック



▶タイトーの『シンデレラマジック』。自分の顔を6つのモードから選んで、自由自在に変化！　2人で仲良く整形してね♥

パックキャップ



◀誰でも知ってるナムコの大人気キャラ、パックマンのエレメカが『パックキャップ』。うまいことカプセルをゲットして、彼女に腕前をアピールだ！　ホットな2人は、一緒にレバーを操作してね♥

ペニーガーデン



▶どちらかというと女の子向けのコナミ『ペニーガーデン』。メルヘン調のキュートな筐体で彼女もゴキゲンでベリーハッピーだね♥

フィニッシュブロー



▼大平技研の『フィニッシュブロー』。力強さもアピールしようぜ！

今月の収穫!!



▲テレビ東京系列「刑事追う！」だ!!



▲『ワールドスタジアムEX』だ!!

今月の収穫は2つ。テレビ東京系列で4月8日から放送の本格的ドラマ「刑事追う！」とナムコのプレイステーション版『ワールドスタジアムEX』。どちらも見逃せない!!

さて、第22回を持ってこのゲームウルトラインフォメーションも終了。おつきあいいただいた読者のみなさま、協力していただいたすべての方々に御礼申し上げます。（スケルトン櫛渕，エイジア丸山，ムーチョ落合，金子ポエゾウ）

　協力／大平技研　イラスト／小林伸二



Virtua Fighter NOW .1

[アーケード]

こりゃもう失神寸前もの!! AOUに『VF3』出展!!

実際にプレイ出来なかったにも係わらず、今回のAOUショーで最も来場者の目を釘付けにしていた『VF3』。それは、我我の予測を遥かに超えていた!!

新ハード、モデル3の実力発揮!!

今回のAOUショーも各社とも力を入れた新作を発表していたが、驚くべきことと言うか、予測通りと言うか、最も観る物を圧倒していたゲームは、デモ映像が出展されただけの『VF3』だった。例年以上にポリゴンゲームの出展の多い今回であってもこの状況なのだから、セガAM2研の実力、そして『VF』シリーズに対するみんなの期待を感じさせるものだった。それにしても、このデモ映像の迫力は、モノ凄いものでした。その画面に映し出されたのは、ラウとパイの親娘コンビと、ジャッキー、ジェフリー、液体金属のような登場シーンで我々のド肝を抜いたデュラル。そして、今回の目玉(?)、新キャラの梅小路葵の総キャラ数の半分にあたる6キャラ。どのキャラも、恐ろしいまでに美しいグラフィックで登場した。これが、モデル3の力なのか!! 誰もがそう思ったに違いない。もはや、モデル2とは全くの別物。怪物システムという表現がピッタリくる。これが、近々ゲームセンターで100円単位のお金でプレイ出来るなんて信じられません。鈴木裕氏とAM2研の皆様に大感謝です。我々は、後は『VF3』の完成を首を長～くして待つしかありません。早くして～。



▲ジャッキーの技を優雅に受け流す梅小路葵!!



▲ジェフリーの筋肉が見事にパンプアップされていく



▲パイの新コスチューム。今にも衣擦れの音がしそう

気になるシステムの方は、デモ映像ということで、はっきりしたことは言えないけど、リングアウトシステムが無いステージが少なくとも存在するみたい。これは、ラウがパイに対してかけていた新投げ技(?)ではっきりしている。その技が相手の頭を抱え込み、壁を蹴って一回転して相手を投げるというものだからだ。他にもいくつかのステージ(と思われる場所)が映し出されたのだが、どうもリングアウトがなさそうな気配。賛否両論あったシステムだけに、発売バージョンがどうなるか楽しみ。さて、正式発売はいつになるのか。



▼新キャラ、梅小路葵の美しい舞に、しばし観客の眼は釘づけ状態だった

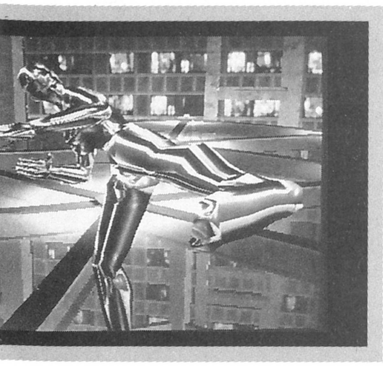
細やかな質感の表現—!!

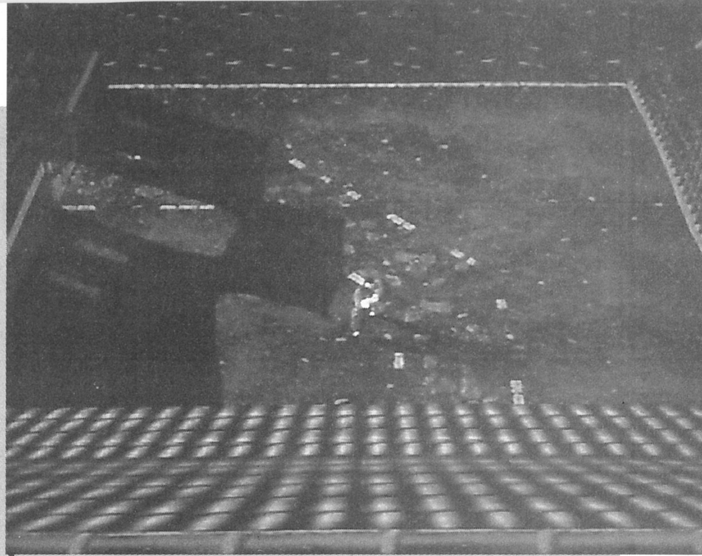
リンが『VF1』を初めて観たときに得た感想は、なんて痛そうなゲームなんだろうって事だったんです。蹴りの重みとか、人間の体重ってヤツを見事に表現していたな、と。んで、今回はその質感に驚きました。葵やパイの衣装のなんと軽やかなことか!! 風になびく髪や、パンプアップしていく筋肉。まさに仮想空間に生きる人間って感じ。あれだけのことを実現可能にしたモデル3って凄い!!





▲◀どこまでも本物に近づいていく『VF』シリーズ。筋肉が着物がチャイナドレスが、単なるオブジェクトを超えて躍動する!!





VF3インプレッション

AOUショー当日、セガブースで硬直してたバーチャジャンキー達。とりあえず、思い思いの感想を聞いてみたりしてみました…。

気にかかるのは、もう1人の新キャラですが、今のところ新たな情報は全く入ってきません。恰幅の良い(笑)男性であり、どうやら東洋系の人物らしいと言うことくらいしか判っていません。しかし、その恰幅の良さというのが、今回の『VF3』では外見的特徴に留まらず、システム的な特徴にも直結しているらしいというのが気になる。今まで体格による格差を上手くシステム的に取り込めていた格闘ゲームがあまり無いだけに、このあたりは要注目って感じだ。ハードのシステムも一新されて、各キャラクター達のコスチュームや印象も一新。常に業界の最先端を突っ走るセガに期待!!

ところで、正式な発売日は、いつになるんでしょうか？　前作の時は、発売4ヶ月前くらいにはロケテストを行っていたんだけど、今回はまだロケの噂も無い…。

グラフィックだけではない予感が…



AOU当日、セガブースで実際に動いている映像を見たとき、魂が揺さぶられましたね。アキラを出してこない辺り、なかなか憎いことをしてくれます。先月、半年間の『バーチャ』断ちを宣言したばかりなのに、身体はもう『バーチャ3』を求めている。　（前田アキラ）

葵もイイけれど、サラも気になるね



もう、凄い！　最高!!　あまりの美しい映像に、びっくり。葵やパイの衣装も、もの凄く綺麗でコスプレも盛り上がるんじゃないかな？　残念ながら今回の出展では、サラを見ることは出来なかったけど、新コスチュームがどうなるのか、今から楽しみです。　（星翔ぴとら）

ゲームは進化する。それを実感した…



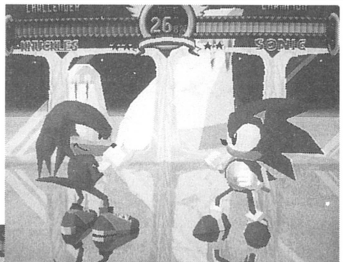
凄い!!　それ以外に何が言える？　これは面白そうだ、と思わせる作品は他にもあった。しかし、この作品は完全に別格だ。デモだけでこう思わせてしまうなんて…。ちなみに、またキャラ変えして、マイキャラは葵になりそう。サラを見てから決めようっと。（トラッキー高岡）

業界最先端の言葉に一片の偽り無し



他社が1年半余りの昔に発売された『バーチャファイター2』を模倣しきれないようなポリゴンゲームを作っている間にセガは、こんな高みに駆け登ってしまいましたって感じ。同じ業界にあって、これだけの技術格差がついてしまうのは恐ろしい。AM2研執念か？（リン寺田）

キッズとソニックも元気です!!



『バーチャファイター3』のデモ出展のお陰で、忘れられてしまうかと思われた同社の『キッズ』と『ソニック』でしたが、そんなことは全く無く、多くの人々がプレイしていました。どちらもセガの看板的イメージのあるキャラを使ったゲームだけあって、その仕上がりは良好。『ソニック』の方はまだ技が完全に入ってないみたいで、現時点ではなんとも言えないが、キャラの外見や動きを見ているだけでも楽しくなってしまう。完成が非常に楽しみな作品になっている。



▲どちらもかわいいキャラで人気が出そうな作品でござるな

そして、『キッズ』の方は『VF2』のマイナーチェンジバージョンとは言え、『2』とはまた別の魅力を醸し出していた。キャラの頭身が変わり、当たり判定がかなり違う。見た目もかなり変わったため、殺伐とした雰囲気もなくなり楽しく対戦出来そうな予感。

バーチャ情報［番外編］

今年は『3』一色!?



今回のAOUショーは、ポリゴン物が目立ったんだけど、どれも『VF2』にさえ追いついていないものばかりだったように思う。ヒット作に類似品が現れるのはわかるけど、発売から1年半も経っている作品を越せないというのはツライ。それだけ、『VF2』が偉大であるという証ではあるんだろうけど、その壁を打ち壊さなければねぇ。（リン寺田）

今回のAOUショーには間に合わなかったけれど、リンが期待しているのは『ラストブロンクス』。極力不自然な部分を排除して、リアルを追求しようという心意気だけでも期待できる。ゲーム性とリアルさという、しばしば相反する要素を上手くミックスできるか？



▲背景の街なみやキャラの服装までリアル!!

※『バーチャファイター3』の画面はAOUショー限定バージョンのものです。

遊II情報局

完全保存版!! 『FV』完全技表その2

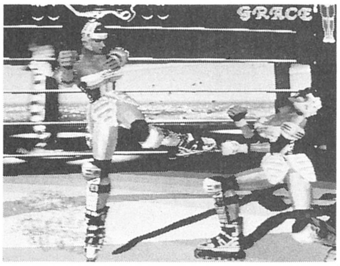
（ファイティングバイパーズ）

今月のお題 ファイティングバイパーズ

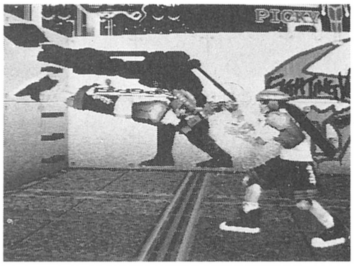


あの『バーチャファイター2』を生みだしたセガAM2研の意欲作。全てのリングに壁を配し、アーマー破壊やショートリプレイなど、独特で派手な演出が光る格闘ゲームだ。

先月に引き続き、今月は残り4キャラの詳細技表を紹介しよう。ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃の中には、見た目が同じでもダメージ数や硬直時間が異なるものも少なくない。そのことを知っているのと、知らないのでは、対戦で大きな差が生まれることになるので、自分の使っているキャラについては、確認しておくことをお薦めする。ただし、この技表を使って有効な技を確認するのはいいのだが、その技ばかりに頼っていると、本当に強いバイパーにはなれない。様々な技を使えるようになってこそ、本当の強者になれる。最強のバイパーを目指してくれ!!



▲華麗なる足技師、グレースとトキオの両名!!



▲素早い動きで相手を翻弄するのがピッキーだ!!

表の見方

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考

では、表の見方についての詳しい説明をしていくことにしよう。

技名：この欄には、各技の名称が入っている。各技は、その攻撃属性によって種別分けされている。コンビネーション技などのような、技の途中で属性が変化するものについては、始めの属性で分類してあるので、検索するときには1発目を参考にして欲しい。

コマンド：目的の技を出す際に必要な操作を表している。白ヌキの矢印は、レバーをその方向に短く入れることを示しており、黒ベタ矢印は、レバーをその方向に長く入力することを示している。各コマンドが+の記号で結ばれていた場合には、それらの操作を同時に入力することを示している。

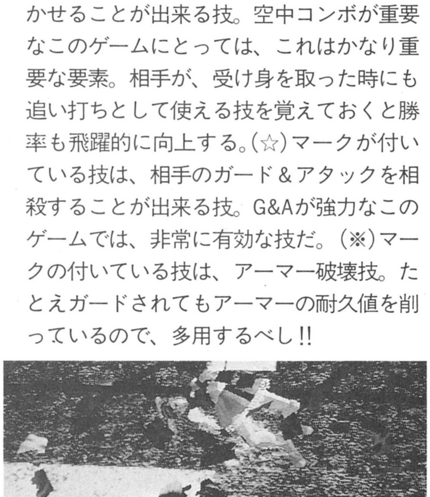
属性：『ファイティングバイパーズ』の固有技は、打撃技なら上段、中段、下段、ガード＆アタック。投げ技なら、上段投げ、下段投げに分類されている。コンビネーション技は各攻撃毎にその属性を示してある。

ダメージ：各技のダメージ量を数値化したもの。筐体の設定によって、各キャラクターの体力値が違うので、一概には言えないが、体力のマックスは150前後だと思えば、そんなに間違ってはいないはず。

発生・持続：発生は、コマンドの入力が完成してから、その技の当たり判定が発生するまでの時間をフレーム単位で示しており、持続は当たり判定が発生してから、当たり判定が無くなるまでの時間をフレーム数で示している。フレームは、60分の1秒。つまり、発生時間が60フレームの技は、コマンドの入力が完成してから、1秒後に当たり判定が発生するということ。2～3フレームの違いなんか、無いも同然と思っていると、意外と痛い目をみる。返し技として使う技は、1フレームでも発生の速い技を使用するようにした方がいいぞ。

硬化：技が発生して、当たり判定の持続が終了してから、再びコマンドの入力を受け付ける状態になるまでの時間をフレーム数で示してある。この値が長いものほど、技を出した後のスキが大きいわけ。硬直の長い技は、絶対にスカらせてはいけない。せめてガードさせる間合いで出すようにしよう。

備考：(▼) マークが付いている技は、この技を当てたときに相手がダウンする技。取りあえず相手をダウンさせることが出来れば、再び試合を仕切り直しに持ち込むことが出来るので、結構重要。ただし、起き上がりの攻防はかなり大ざっぱなので、あまり起き攻めは考えなくてもいいかも…？　ここに(▲)マークが付いている技は、相手を浮かせることが出来る技。空中コンボが重要なこのゲームにとっては、これはかなり重要な要素。相手が、受け身を取った時にも追い打ちとして使える技を覚えておくと勝率も飛躍的に向上する。(☆)マークが付いている技は、相手のガード＆アタックを相殺することが出来る技。G&Aが強力なこのゲームでは、非常に有効な技だ。(※)マークの付いている技は、アーマー破壊技。たとえガードされてもアーマーの耐久値を削っているので、多用するべし!!


▲敵のアーマーを破壊して、試合を有利に進めることが重要!!



PICKY

素早い動きとトリッキーな技の数々を使って、相手を翻弄する闘いがピッキーの本領だ。多彩なコンビネーション技と、強力な投げ技を効果的に組み合わせることが大切なのだ!!

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
ボーダーパンチ	P	上段攻撃	18	13－1	12	
ダブルボーダーパンチ	PP	上上段攻撃	18＋18	13－1	24	
パンチコイン	PK	上中段攻撃	18＋40	13－1	29	▼
コンボテールキック	P⇩K	上下段攻撃	18＋25	13－1	30	
ボードバッシュ	PPP	上中中段攻撃	18＋18＋25	13－1	41	▼
ウォールスクワッシュ	PPP	上中⇨投げ	18＋18＋30	13－1	130	
失敗時		上中上段攻撃	18＋18＋ 4	13－1	17	
ワンツーコイン	PPK	上中中段攻撃	18＋18＋40	13－1	29	▼
ワンツーアッパー	PP⇨P	上中中段攻撃	18＋18＋30	13－1	30	▼
ワンツーニー	PP⇨K	上中中段攻撃	18＋18＋20	13－1	32	
ワンツートーキック	PP⇩K	上中中段攻撃	18＋18＋24	13－1	31	
コンボスキッピングニー	PP⇨KK	上中中中段攻撃	18＋18＋20＋34	13－1	34	▼
コンボトー&ハイキック	PP⇩KK	上中中上段攻撃	18＋18＋24＋16	13－1	30	
ハイスピンキック	⇩⬂⇨＋K	上段攻撃	60	12－3	39	▼☆
●中段攻撃系						
ホッピングニー	K＋G	中段攻撃	30	15－2	23	▼
ニー&ハイスピン	KK	中上段攻撃	20＋20	8－2	30	
アッパー	⬂P	中段攻撃	33	15－2	26	▲▼
オーバーヘッドバッシュ	⬁⬂＋P	中段攻撃	40	17－2	41	▼
ボードスラップ	⇦⇨⇨＋P	中段攻撃	40	17－1	32	▼※
アッパーミドルスピン	⬂＋P⇨＋K	中中段攻撃	33＋26	15－2	30	
アッパーハイスピン	⬂＋PK	中上段攻撃	33＋20	15－2	30	▼
スタンディングニー	K	中段攻撃	20	8－2	20	
ミドルスピンキック	⬂＋K	中段攻撃	26	14－3	30	
ロケットミサイル	壁に背向け⬃＋K	中段攻撃	39	40－10	26	▼
ステップニー	⇨＋K	中段攻撃	20	10－2	20	
ブロックニー	⇦＋K	ガード&アタック	22	26－2	42	▼※
ガード&アタック返し返し	⇦＋K⇦＋K	ガード&アタック	28	26－2	42	▼※
ヒールドロップ2	⇧＋G⇩＋K	中中段攻撃	20＋30	12－2	24	
トーキック	⇩＋K	中段攻撃	24	13－2	31	
トー&ハイキック	⇩＋KK	中上段攻撃	24＋16	13－2	30	
ヒールドロップ	⇩＋KK＋G	中中段攻撃	24＋30	13－2	24	
スキッピングニー	⇩⇨＋K＋G	中段攻撃	34	14－4	34	▼
ブロックアッパー	⇦＋P	ガード&アタック	20	24－2	44	▼※
●下段攻撃系						
ローパンチ	⇩＋P	下段攻撃	15	10－1	16	
ローパンチテールキック	⇩＋PK	下下段攻撃	15＋25	10－1	30	
テールキック	⇩＋K	下段攻撃	25	15－1	30	
●投げ技系						
ウォールラッシュ	P＋G	上段投げ技	30		104	
ウォールスロー	P＋G	上段投げ技	0		92	
バックスープレックス	P＋G	上段投げ技	80		191	
タグハンドウォールクラッシュ	P＋G	上段投げ技	0		76	
フライングヘッドシザーズ	⇩＋P＋K＋G	特殊投げ技	36		134	
失敗時			20	34－6	70	▼
フォークスルーキック	⇩＋P＋K＋G⇦＋K	上段投げ技	0＋30		97	
フォークスルー	⇩＋P＋K＋G	上段投げ技	0		60	
エアグラブ	⇦＋P＋K＋G	空中投げ技	50		134	
デッドエンドダブルニー	⇦⇨＋K（敵壁ぎわ）	上段投げ技	30		183	
オーバーヘッドキャノン	⇦⇨＋P＋G	上段投げ技	30		97	
投げ失敗ポーズ			5	15－1	34	
●ダウン攻撃						
フライングドルフィンアタック	⇧＋P	ダウン攻撃	50	36－1	64	
失敗時				36－1	123	
モールバッシュ	⇩＋P	ダウン攻撃	26	18－2	50	
フットスタンプ	⇩＋K	ダウン攻撃	20	27－1	35	
ダブルスタンプ	⇩＋KK	ダウン攻撃	20＋5	27－2	42	
トリプルスタンプ	⇩＋KKK	ダウン攻撃	20＋5＋5	27－2	42	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
コイン	⇧＋K	中段攻撃	30	24－4	26	▼☆
ホッピングキック	⇧K	中段攻撃	30	9－2	27	▼
ローカットキック	⇧⇩＋K	下段攻撃	30	10－2	29	▼
●大ジャンプ攻撃						
ジャンプハンマー	⬆＋P（ジャンプ同時）	中段攻撃	60	50－5	24	▼
ホッピングハンマー	⬆P	中段攻撃	43	28－3	19	▼
ジャンプトー	⬆＋K（ジャンプ同時）	中段攻撃	26	9－2	57	▼
エアローリングソバット	⬆K	中段攻撃	45	15－1	29	▼
フレアトー	⬆K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	8－3	19	☆
フロントエアキック	⬆⇨＋K	中段攻撃	40	12－4	53	▼☆
フレアキック	⬆⇩＋K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	15－2	13	☆
バックエアキック	⬆⇦＋K	中段攻撃	40	12－4	43	▼☆
フロントジャンプトー	⬆⇨＋K（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	4－5	55	▼
ハッチ	⬆⇦＋K	中段攻撃	28	9－15	15	
ウォールクライム	（壁接触時）⬆＋P					
ウォールダイブ	（壁登り時）⬆＋P	ダウン攻撃	60	39－1／39－1	40／60	※
●背後攻撃						
ターンパンチ	P	上段攻撃	18	13－1	6	
ターンキック	K	中段攻撃	38	12－2	30	
スピンキックターン	⇧＋K	中段攻撃	30	15－1	29	▼
ロースピンキックターン	⇩＋K	下段攻撃	28	12－2	30	▼
ターンダブルパンチ	PP	上上段攻撃	18＋12	13－2	20	
●ダッシュ攻撃						
ランニングボードスラップ	P	中段攻撃	35	17－1	32	
ダッシュエア	P＋K＋G	中段攻撃	40	26－5	29	▼※
ランニングニー	K	中段攻撃	40	13－5	22	▼
スライディングキック	⇩＋K	下段攻撃	40	18－3	29	▼
フリップキック	スライディング後、K	下中段攻撃	40＋41	18－3	30	▼※
フリップキック	ダッシュエア後、K	下中段攻撃	40＋41	26－5	30	▼
フリップローキック	スライディング後、⇩＋K⇩＋K	下下段攻撃	40＋28	18－3	30	▼
フリップローキック	ダッシュエア後、P＋K＋G⇩＋K	中下段攻撃	40＋28	26－5	30	



GRACE

壁ぎわの追い打ち技として重宝するバルカンビートや、中下段に強力な足技を持つグレース。多彩な投げ技を織り混ぜた闘い方が非常に美しく、そして強力なキャラクターなのだ!!

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
シングルビート	P	上段攻撃	12	9 - 1	20	
デュアルビート	PP	上上段攻撃	12+8	9 - 1	18	
ビートハイキック	PK	上上段攻撃	12+20	9 - 1	26	
ビートロースピン	P⇩K	上下段攻撃	12+20	9 - 1	33	▼
ビートターンレッグ	PKK	上上上段攻撃	12+20+20	9 - 1	28	▼
ウォールザップ	PPP	上上⇨投げ技	12+8+30	9 - 1	130	
失敗時		上上上段攻撃	12+8+4	9 - 1	17	
トリプルビート	PPP	上上上段攻撃	12+8+8	9 - 1	17	
ビートブロックバスター	⇨+PPK	上上中段攻撃	12+8+25	9 - 1	43	▼※
クアッドビート	PPPP	上上上上段攻撃	12+8+8+8	9 - 1	18	
バルカンビート	PPPPP	上上上上上段攻撃	12+8+8+8+8	9 - 1	17	
クロスキック	K	上段攻撃	20	13 - 3	28	
クロスブレード	K+G⇘+K	上中段攻撃	20+25	15 - 2	31	
クロスブレードラウンチ	K+G⇘+KK	上中上段攻撃	20+25+30	15 - 2	28	▲▼
クロスステップ	K+GK	上上段攻撃	20+21	13 - 3	20	
クロスステップラウンチ	K+GKK	上上中段攻撃	20+21+35	13 - 3	26	▼
アイスレッグ	K	上段攻撃	30	12 - 4	26	
レッグビート	KP	上上段攻撃	30+12	12 - 4	12	
ターンレッグ	KK	上上段攻撃	30+15	12 - 4	28	
バルカンレッグ	KKK	上上上段攻撃	30+15+30	12 - 4	28	▼
●中段攻撃系						
ブラックアイス	PK	中段攻撃	28	16 - 2	32	☆
ブロックスラップ	⇦+P	ガード&アタック	30	28 - 3	39	▼※
ティップスラップ	⇨⇨+P	中段攻撃	35	18 - 3	29	▼※☆
キャメルキック	⇘+K	中段攻撃	26	15 - 2	31	
キャメルスピン	⇘+KK	中中段攻撃	26+20	15 - 2	26	
キャメルスピンカッター	⇘+KKK	中中中段攻撃	26+20+22	15 - 2	30	
ロングアクシス	⇨+K+G	中段攻撃	35	15 - 1	30	
ロングアクシスターン	⇨+K+GK	中中段攻撃	35+38	15 - 1	31	▼
ブロックバスター	⇦+K	ガード&アタック	25	25 - 2	43	▼※
ガード&アタック返し	⇦+K⇦+K	ガード&アタック	30	25 - 2	43	▼※
ブレードスラッシュ	⇧+G⇩+K	中段攻撃	49	18 - 3	30	☆
レッグラウンチ	⇘⇘+K	中段攻撃	35	16 - 4	26	▼
●下段攻撃						
シットビート	⇩+P	下段攻撃	15	10 - 1	16	
シットビートスピン	⇩+PK	下下段攻撃	15+20	13 - 1	33	▼
シットキャメル	⇩+K	下段攻撃	23	19 - 1	25	
シットスピン	⇩+K+G	下段攻撃	20	17 - 6	33	▼
シットスピン2	⇩+K+GK	下下段攻撃	20+20	17 - 6	35	▼
シットスピン3	⇩+K+GKK	下下下段攻撃	20+20+13	17 - 6	35	▼
シットスピン4	⇩+K+GKKK	下下下下段攻撃	20+20+13+20	17 - 6	35	▼
シットスピン5	⇩+K+GKKKK	下下下下下段攻撃	20+20+13+20+13	17 - 6	35	▼
●投げ技系						
スクラッチハート	P+G	上段投げ技	50		72	
ウォールスロー	P+G	上段投げ技	0		84	
バックスープレックス	P+G	背後投げ技	80		191	
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	上段投げ技	0		76	
フランケンシュタイナー	⇩+P+K+G	特殊投げ技	36		110	
			20	34 - 6	70	
アイスネメシス	⇨⇦+P+K+G	上段投げ技	55		123	
ショルダースルー	⇩⇦+P+G	上段投げ技	50		75	
投げ失敗ポーズ			5	15 - 1	34	
●ダウン攻撃						
スマートダイブ	⇧+P	ダウン攻撃	50	40 - 1	61	
失敗時				40 - 1	119	
スピットキック	⇩+K	ダウン攻撃	15	19 - 1	49	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
ナックルハンマー	⇧+P（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	28 - 3	10	▼
サマーソルトキック	⇖+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	50	10 - 4	50	▼☆
コイン	⇧+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	24 - 4	26	▼☆
ホッピングキック	⇧K	中段攻撃	30	9 - 2	27	▼
ブレードカッター	⇧⇩+K（着地ぎわ）	下段攻撃	30	10 - 2	26	▼
●大ジャンプ攻撃						
ナックルハンマー	↑+P（ジャンプ同時）	中段攻撃	50	50 - 5	24	▼
ナックルハンマー	↑P	中段攻撃	30	28 - 3	10	▼
フロントジャンプトー	↗+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	4 - 5	55	▼
ジャンプトー	↑+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	26	9 - 2	57	▼
エアローリングソバット	↑K	中段攻撃	45	15 - 1	29	▼
フレアトー	↑K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	8 - 3	19	☆
フロントエアキック	↑⇨+K	中段攻撃	40	12 - 4	53	▼☆
エアダイブ	↑⇩+K	中段攻撃	40	15 - 2	23	▼
フレアキック	↑⇩+K	中段攻撃	30	15 - 2	13	☆
バックエアキック	↑⇦+K	中段攻撃	40	12 - 4	43	▼☆
●背後攻撃						
ターンビート	P	上段攻撃	18	13 - 1	6	
ターンキック	K	中段攻撃	38	12 - 2	30	▼
スピンキックターン	⇧+K	中段攻撃	30	15 - 1	29	▼
ロースピンキックターン	⇩+K	下段攻撃	28	12 - 2	30	
ローターンビート	⇩+P	下段攻撃	18	13 - 1	14	
ターンダブルビート	PP	上上段攻撃	18+12	13 - 1	20	
●ダッシュ攻撃						
ランニングビート	P	中段攻撃	65	13 - 1	36	▼
ランニングタックル	P+G	中段攻撃	40	16 - 6	23	▼☆※
ダッシュブレード	K	中段攻撃	40	15 - 2	31	▼
ダッシュコイン	K+G	中段攻撃	40	26 - 5	29	▼☆
サマーソルトキック	⇖+K	中段攻撃	50	10 - 4	50	▼☆
スライディングキック	⇩+K	下段攻撃	40	18 - 3	29	▼※



TOKIO

上中下段へと、変幻自在な蹴り技のコンビネーションを持つトキオ。打ち上げて良し、壁に叩き付けて良しのキャラだ。手数で相手を圧倒する闘い方がこのキャラには似合うのだ!!

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
ジャスティスジャブ	P	上段攻撃	12	9 - 1	20	
オープンスピン	PK	上上段攻撃	12+50	9 - 1	26	▼
オープンチェスト	PP	上中段攻撃	12+18	9 - 1	24	
オープンアーム	PPP	上中中段攻撃	12+18+10	9 - 1	21	
オープンロール	PPK	上中上段攻撃	12+18+30	9 - 1	33	▼
ロングロールキック	⇨+K	上段攻撃	40	15 - 1	24	▼
ロールキック	K	上段攻撃	30	12 - 4	26	▼
リアクター	KP	上上段攻撃	30+14	12 - 4	20	
コンボエッジ	KPK	上上上段攻撃	30+14+30	12 - 4	33	▼
コンボリアクター	KPP	上上上段攻撃	30+14+12	12 - 4	18	
コンボトリックス	KPP⬂+K	上上上中段攻撃	30+14+12+40	12 - 4	33	▼
コンボマキシエッジ	KPPK	上上上上段攻撃	30+14+12+30	12 - 4	33	▼
コンボリアクタープラス	KPPP	上上上上段攻撃	30+14+12+ 8	12 - 4	17	
コンボトリックスプロ	KPPP⬂+K	上上上上中段攻撃	30+14+12+ 8 +40	12 - 4	33	▼
コンボリアクターコザック	KPPP⇩+K	上上上上下段攻撃	30+14+12+ 8 +30	12 - 4	28	▼
コンボベントエッジ	KPPPK	上上上上上段攻撃	30+14+12+ 8 +30	12 - 4	33	▼
カタパルトキック	⇨+K+G	上段攻撃	50	24 - 6	15	▼
カタパルトミッド	⇨+K+G⬂+K	上中段攻撃	50+26	24 - 6	30	
カタパルトロー	⇨+K+G⇩+K	上下段攻撃	50+22	24 - 6	30	
カタパルトハイ	⇨+K+GK	上上段攻撃	50+40	24 - 6	28	▼
スピンオフキック	K+G	上段攻撃	50	22 - 3	26	▼
スピンコザック	K+G⇩+K	上下段攻撃	50+30	22 - 3	26	▼
スピンオフサンライズ	K+GK	上中段攻撃	50+30	22 - 3	30	▼
スピンフロート	K+GKK	上中中段攻撃	50+30+20	22 - 3	32	
●中段攻撃系						
オープンアッパー	⬂+P	中段攻撃	30	13 - 3	24	▲▼
オープンアッパー2	↘+P	中段攻撃	26	15 - 3	27	▲▼
オープンエルボー	⇨+P	中段攻撃	18	15 - 1	24	
エルボーブロー	⇨+PP	中中段攻撃	18+10	15 - 1	21	
ライトニングアロー	⇨+PP⇩⇨+P	中中上段攻撃	18+10+35	15 - 1	29	▼
オープンアームブロー	⇨+PPP	中中中段攻撃	18+10+39	15 - 1	26	
スナップニー	⇨+K	中段攻撃	38	13 - 5	26	▼
ミドルキック	⬂+K	中段攻撃	30	15 - 2	33	▼
クラッチステップ	⬂+KK	中上段攻撃	38+18	13 - 5	18	
ダブルクラッチキック	⬂+KK⇨+K	中中中段攻撃	25+20+31	15 - 2	30	▼
ブロックバスター	⇦+K	ガード&アタック	24	28 - 2	40	▼※
ガード&アタック返し	⇦+K⇦+K	ガード&アタック	30	28 - 2	40	▼※
ヒールドロップ	⇧+G⇩+K	中段攻撃	49	18 - 3	30	☆
ローキック2	⇩+K（しゃがみ中）	中段攻撃	24	13 - 2	31	
スタンディングトーキック	立ち途中K	中段攻撃	24	13 - 2	31	
プロダンサー	⬂+K+G	中段攻撃	26	14 - 2	30	
スターライトダンサー	⬂+K+G⇨+K	中中段攻撃	26+31	14 - 2	30	▼
ベリーフラップ	⇨⇩+P+K+G					
ベリーフラップキック	上記の後、K	中段攻撃	26	11 - 2	47	▲▼
●下段攻撃系						
シットジャブ	⇩+P	下段攻撃	15	10 - 2	15	
ローキック	⇩+K	下段攻撃	22	17 - 1	30	
ロースピンキック	⇩+K+G	下段攻撃	37	22 - 3	26	▼
ロースピンロー	⇩+K+G⇩+K	下下段攻撃	37+20	22 - 3	24	▼
ロースピン	⇩+K+G⇩+KK	下下下段攻撃	37+20+20	22 - 3	21	▼
ロースピンハイ	⇩+K+GK	下上段攻撃	37+25	22 - 3	24	▼
ロースピンパンチ	⇩+K+GP	下上段攻撃	37+18	22 - 3	14	
ロースピンワンツー	⇩+K+GPP	下上上段攻撃	37+18+12	22 - 3	18	
ロースピントリプル	⇩+K+GPPP	下上上上段攻撃	37+18+12+ 8	22 - 3	17	
●投げ技系						
デッドエンドダブルニー	⇦⇨+K	上段投げ技	30		183	
バックスープレックス	P+G	上段投げ技	80		191	
ショルダースロー	⇨⇦+P+G	上段投げ技	60		81	
スナップストール	⇦+P+G	上段投げ技	45		120	
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	上段投げ技	0		76	
バックウォールラッシュ	P+G	上段投げ技	50		100	
ウォールスロー	P+G	上段投げ技	0		75	
グランドアクセル	⇨⇦P+K+G	上段投げ技	50		76	
投げ失敗ポーズ			5	15 - 1	34	
●ダウン攻撃						
スピットキック	⇩+K	ダウン攻撃	15	19 - 1	49	
イーグルランディング	⇧+P	ダウン攻撃	50	30 - 1	70	
失敗時				30 - 1	89	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
ジャンプハンマー	⇧+P（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	28 - 3	10	▼
トリックス	⬁+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	40	14 - 3	33	▼
ミドルホップスピンキック	⬀+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	15 - 1	29	▼
ローリングソバット	⇧+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	15 - 1	29	▼
ホッピングキック	⇧K	中段攻撃	30	34 - 4	26	
ローカットキック	⇧⇩+K（着地ぎわ）	下段攻撃	30	10 - 2	26	▼
●大ジャンプ攻撃						
スラストパンチエア	↑+P（ジャンプ同時）	中段攻撃	50	50 - 2	24	▼
フロントジャンプトー	↗+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	30	4 - 5	55	▼
ジャンプトー	↑+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	26	9 - 2	57	▼
ジャンプハンマー	↗+P	中段攻撃	30	28 - 3	10	▼
ジャンプハンマー	↑+P	中段攻撃	30	28 - 3	10	▼
バックエアキック	↑⇦+K	中段攻撃	40	12 - 4	43	▼☆
フロントエアキック	↑⇨+K	中段攻撃	40	12 - 4	53	▼☆
エアダイブ	↑⇩+K	中段攻撃	40	15 - 2	23	▼
エアローリングソバット	↑K	中段攻撃	45	15 - 1	29	▼
フレアキック	↑⇩+K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	15 - 2	13	☆
フレアトー	↑K（着地ぎわ）	中段攻撃	30	8 - 3	19	☆
●背後攻撃						
ターンパンチ	P	上段攻撃	18	13 - 1	6	
ローターンパンチ	⇩+P	下段攻撃	18	13 - 1	14	
ターンパンチジャブ	PP	上上段攻撃	18+12	13 - 1	20	
ターンパンチロールキック	PK	上上段攻撃	18+30	13 - 1	33	▼
ターンロールキック	K	中段攻撃	38	13 - 5	26	▼
ターンロースピンキック	⇩+K	下段攻撃	28	12 - 2	30	
ロースピンキックターン	KP	中上段攻撃	38+18	13 - 5	18	
スピンキックターン	⇧+K	中段攻撃	30	15 - 1	29	▼
●ダッシュ攻撃						
ランニングストレート	P	中段攻撃	25	15 - 1	28	▼
スライディングキック	⇩+K	下段攻撃	40	18 - 3	29	▼※
ファイアーダーツ	K	中段攻撃	56	18 - 9	33	▼☆
ランニングタックル	P+G	中段攻撃	40	16 - 6	23	▼☆※
ランイングトリックス	⬁+K	中段攻撃	40	14 - 3	33	▼
ランニングジャンプキック	⬀+K	中段攻撃	50	18 - 1	21	▼☆
ホップスピンキック	⇧+K	中段攻撃	30	15 - 1	29	▼



MAHLER

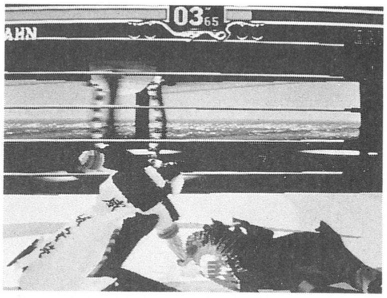
9人のバイパー中、文句無しの実力を持つ、マーラー。多彩なコンビネーションを上手く使えば、向かうところ敵無し…と言いたいが、ガード&アタックが無いのが非常に痛い。

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●上段攻撃系						
ストロングフィスト	P	上段攻撃	?	?-?	?	
エクストリーム・ブロー	PP	上上段攻撃	?	?-?	?	
フィスト&ハイキック	PK	上上段攻撃	?	?-?	?	▼
コンボ・スイッチアッパー	PKP	上上中段攻撃	?	?-?	?	▲▼
ブローコンボ・アッパー	PPP	上上中段攻撃	?	?-?	?	▲▼
ブローコンボ・ハイキック	PPK	上上上段攻撃	?	?-?	?	▼
ブローコンボ・ストレート	PP⇨+P	上上中段攻撃	?	?-?	?	▼
エクストリーム・デスプレリュード	PP⇨+K	上上中段攻撃	?	?-?	?	▼
ブローコンボ・ロースピン	PP⇩+K	上上下段攻撃	?	?-?	?	▼
ブローコンボ・ダブルハイキック	PP⇨+KK	上上上上段攻撃	?	?-?	?	▼
エクストリーム・デスシンフォニー	PP⇨+KP	上上上中段攻撃	?	?-?	?	
エクストリーム・デスレクイエム	PP⇨+KP⇨+P	上上上中中段攻撃	?	?-?	?	▼
エクストリーム・デスフィナーレ	PP⇨+KP⇨+P⇦⇩⇨+P	上上上中中中段攻撃	?	?-?	?	▼※
ストロングハイキック	K	上段攻撃	?	?-?	?	
ロングハイキック	⇨+K	上段攻撃	?	?-?	?	▼
ハイキック&フィスト	KP	上上段攻撃	?	?-?	?	
ハイ&サイドキック	KK	上中段攻撃	?	?-?	?	
●中段攻撃系						
ストロングアッパー	↘+P	中段攻撃	?	?-?	?	▲▼
ストマックブロー	⇨+P	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ガスト・オブ・レイジ	⇦⇨⇨+P	中段攻撃	?	?-?	?	▼☆
ハリケーンパンチ	⇦↙⇩↘⇨+P	中段攻撃	?	?-?	?	▼☆※
ブロー&フィスト	⇨+PP	中中段攻撃	?	?-?	?	
アクセルロール	↘+K	中段攻撃	?	?-?	?	
ストロングニー	⇨+K	中段攻撃	?	?-?	?	▲▼
ハイ・ダブルアクセル	↘+KK	中上段攻撃	?	?-?	?	▼
ミドル・ダブルアクセル	↘+K⇨+K	中中段攻撃	?	?-?	?	
ロー・ダブルアクセル	↘+K⇩+K	中下段攻撃	?	?-?	?	
●下段攻撃系						
ローフィスト	⇩+P	下段攻撃	?	?-?	?	
ローフィストスピン	⇩+PK	下下段攻撃	?	?-?	?	
ローショット	↙+K	下段攻撃	?	?-?	?	
レボリューション・ワン	⇩+K	下段攻撃	?	?-?	?	
レボリューション	⇩+K+G	下段攻撃	?	?-?	?	▼
ローショット・アクセル	↙+KK	下上段攻撃	?	?-?	?	
ローショット・ブロー	↙+KKP	下上上段攻撃	?	?-?	?	
ローショット・ダークプレリュード	↙+KKPP	下上上上段攻撃	?	?-?	?	
ハイ・ダブルレボリューション	⇩+K+GK	下上段攻撃	?	?-?	?	
ロー・ダブルレボリューション	⇩+K+G⇩+K	下下段攻撃	?	?-?	?	▼
●投げ技						
ウォールスロー	P+G	上段投げ技	?	?-?	?	
ウォールグラスター	P+G	上段投げ技（相手壁際）	?	?-?	?	
ウォールアクセル	P+G	上段投げ技（自分壁際）	?	?-?	?	
ジャーマンスープレックス	P+G	背後投げ技	?	?-?	?	
ブレンバスター	⇩+P+G	上段投げ技	?	?-?	?	
ブラックレインボー	⇦⇨⇦+P+G	上段投げ技	?	?-?	?	
ブラックホール	⇦+P+K+G	空中投げ技	?	?-?	?	
投げ失敗ポーズ						
●ダウン攻撃						
レッキングダイブ	⇧+P	ダウン攻撃	?	?-?	?	
ストライクスタンプ	⇩+K	ダウン攻撃	?	?-?	?	

技名	コマンド	属性	ダメージ	発生・持続	硬化	備考
●小ジャンプ攻撃						
ジャンプハンマー	⇧+P	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ローリングソバット	⇧+K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ホッピングキック	⇧K（着地ぎわ）	中段攻撃	?	?-?	?	
ローカットキック	⇧⇩+K（着地ぎわ）	下段攻撃	?	?-?	?	▼
●大ジャンプ攻撃						
スラストパンチエア	↑+P（ジャンプ同時）	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ナックルハンマー	↑+P+K+G	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ジャンプハンマー	↑P	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ジャンプハンマー	↑⇨+P	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ジャンプトー	↑+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ローリングソバット	↑K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
フレアトー	↑K（着地ぎわ）	中段攻撃	?	?-?	?	▼
フロントジャンプトー	↑⇨+K（ジャンプ同時）	中段攻撃	?	?-?	?	▼
フロントエアキック	↑⇨+K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
エアダイブ	↑⇩+K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
フレアキック	↑⇩+K（着地ぎわ）	中段攻撃	?	?-?	?	▼
バックエアキック	↑⇦+K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
クライムウォール	壁接触時↑+P					
ウォールダイブ	壁登り中↑+P	ダウン攻撃	?	?-?	?	▼☆※
●背後攻撃						
ターンフィスト	P	上段攻撃	?	?-?	?	
ターンハイキック	K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
スピンキックターン	⇧+K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ロースピンキックターン	⇩+K	下段攻撃	?	?-?	?	
ローターンフィスト	⇩+P	下段攻撃	?	?-?	?	
ターンダブルフィスト	PP	上上段攻撃	?	?-?	?	
●ダッシュ攻撃						
ランニングストレート	P	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ランニングタックル	P+G	上段攻撃	?	?-?	?	▼☆※
ランニングニー	K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
ローリングソバット	⇧+K	中段攻撃	?	?-?	?	▼
スライディングキック	⇩+K	下段攻撃	?	?-?	?	▼※
ランニングジャンプキック	↗+K	中段攻撃	?	?-?	?	▼☆

ランダムモードで戦おう!!

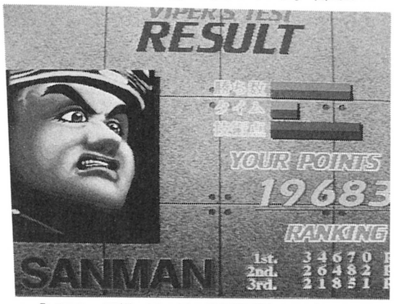
このゲームのCPU戦では、対戦するCPUキャラの順番は固定になっている。そのため、始めに対戦するバンは常に弱く、最後に対戦するジェーンは常に強いという状態になる。これでは、自分のキャラの戦術の参考にCPUの戦い方を観てみようと思っても無理。そんな人の為に便利なのが、このモード。このモードでCPU戦を始めると、CPUキャラの出現順がランダムになる。CPUのクリアなんて楽勝という人もCPUの戦い方を参考にしたいって人にも非常にうれしいモードだよね。CPUと戦うと、どうもパターン化してしまう、なんて人もこのモードで遊んでみると新しい発見があるかもね。



▲レバーを上に入れたままスタートボタンでOK!

バイパーズテストで高得点!!

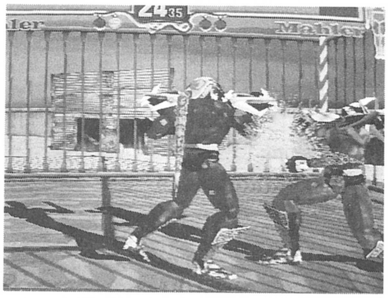
『バーチャファイター２』でも〝段位認定モード〟なんていうモードがあって、最高位を目指す人たちが多かったんだけど、『FV』にもそれに近いモードがあります。名称は、〝バイパーズテスト〟と言って、『VF２』のそれが、プレイヤーの腕前を段位と言う形で表してくれるのに対し、『FV』では得点というストレートな形で表される。難度の高い技を決めれば、それだけ高得点が得られるというわけだ。規定技のようなものが設けられていない分、プレイヤーの熟練度が如実に出るシステムなので、ぜひチャレンジして欲しい。使用した技以外で得点に換算される要素は、クリアタイムなどもあるよ。



▲『VF２』同様、P＋K＋G同時押しでスタートだ

マーラーの恐ろしさを知れ

このゲームのボスキャラは、B.M。その縮小版とも言うべきキャラが、隠しキャラのマーラー。見た目の違いは、その大きさ以外にはほとんど無い。使用する技やアーマー耐久力もほとんど同じ。この超強力なマーラーを自分の手で操る事が出来るのだが、これにはちょっとした条件がある。その条件とは、その台が一定回数以上遊ばれていないと、マーラーを選択することが出来ないのだ。その条件さえ満たしていれば、キャラ選択時にスタートボタンを押したまま、レバーを上要素に入れ、画面外に選択カーソルを出せばマーラーを選択することが出来る。但し、マーラーを選択出来るのは３秒間だけだ。



▲キャラ選択の残り時間が17秒になる前に選択しよう

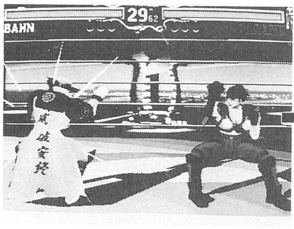
ハニーフラッシュでおしおきよ

対戦の攻防の要と言っても過言ではない、アーマー。このアーマーを自分から外してしまうことが出来る。これが、フラッシュなのだが、コマンドは⇨⇦⇨⇦＋P＋K＋Gといたって簡単。慣れないうちは、失敗することも多いだろうけど、素早く確実に入力すればちゃんと脱衣するので、練習してね。ちなみに、アーマー脱いで良い事なんて、ほんのちょっぴりしかないので、ラウンド開始直後に脱いだりすんのはやめておこう。一応、このアーマーの破片に当たり判定があるので、フィニッシュ技として使えるようになると最高。あとは、勝利した直後には入力を受け付けているので、そこで使うのも良いかも。

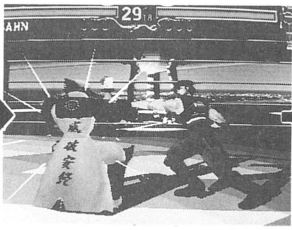

▲でも、やっぱり相手に当てたいアーマー脱衣ですね！

技表にも載っていない、この技はなんなの？

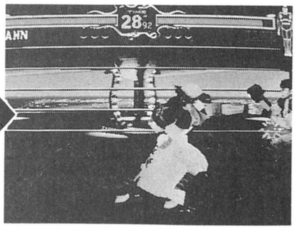
さて、前号と今号の２ヶ月に渡って、『ファイティングバイパーズ』の全技詳細技表を掲載した訳だが、どうにも腑に落ちないことがある。当然ながら、これらの技表はこのゲームの開発元、セガAM２研さまから頂いた資料に基づいて制作されている。これで全技というお墨付きの技表だ。しかーし、当編集部での調査によると、あと１つ技があるはずなのである。その技とは、本誌３月号でも文章のみで紹介したのだが、バンのガード＆アタック返し返しのスーパーヌトレート版だ。通常のガード＆アタック返し返しは、肘鉄砲から肘鉄砲へとつなぐのだが、こちらは肘鉄砲からスーパーストレートへとつなぐ豪快技。見栄えも良いので、G&A返し返しが使えるチャンスがあったら、こちらを使いたい。コマンドは、⇦＋P➡＋P。肘鉄砲を出した瞬間からレバーを前に入れ、G&Aで返されたらPボタンを入力すれば、OK。しかし、この技が消える筈だった幻の技なのか、はたまたスーパーストレートの特殊な属性のせいなのかは、謎である。



▲G&Aを出した瞬間から、レバーは前に



▲相手がG&Aを使って返そうしてきたら



▲すかさずパンチボタンを入力すればOK

自分のキャラの固有技の性質を理解して対戦だ!!



とりあえず、対戦で勝利するには自分の使用キャラの各固有技の性質を覚えることが重要。まあ、対戦を繰り返すうちに自然と身体が覚えるもんなんですけどね。ただ、改めて技表を見ると、意外な技が意外に使えるなんてことも…。（リン寺田）

華麗なる甘き響き!!　それは『恵比寿グレース』!!



もうなんか、ボク最強です。だれにも負けません。はっきり言って全国大会で待ってます。それでは、アディオスセニョリータ!!　と、最初の予定ではこうなる筈だったのに、はい、はっきり言わなくても弱いです。おかしいなぁ…（エイジア丸山）

ゲーム遊IIゲーセンネットワークプロジェクト始動!!

ゲーセンびっくり箱

今月紹介するAMスポットは、なんと創業昭和26年という超老舗的ゲームセンターだ!! ビデオゲームを扱い始めたのは昭和47年。ボクが生まれた年と同じなんですけど……。いやぁ、もうびっくりです!!

3フロア200坪のゲーム夢空間
プレイランド





今回お邪魔した「プレイランド」は、ゲームを扱い始めてから、なんと24年！日本最初のビデオゲームである『ポン』の発売が、ちょうど24年前だから、この歴史の長さが判ってもらえると思う。しかも、基板塾でもお馴染みの、あの「PCB共和国」の関連会社とあっちゃ、いやでもレアゲームに期待しちゃうってものです。果たして今回は、どんなゲームに巡り会えるんでしょうか？

いきなりのタイムトリップ!!
『ギャラクシアン』





▲▶『ギャラクシアン』（ナムコ）に『モナコGP』（セガ）。どちらの筐体も15年近く昔のものなのに、この保存状態の良さは驚きだ!!

新作ゲームがいっぱいの1Fをとりあえず素通り、店長さんに挨拶に行こうと2Fにあがったエイジアが目にしたものは、あの「ゲームセンターあらし」にも何度も登場した『ギャラクシアン』だった。いや、これだけだったらボクもこんなに驚かないんだけど、当時そのままのアップライト専用筐体に入っているとあっては話は別。すぐ側には『モナコGP』（セガ・1979）の専用筐体も置いてあったぞ!! 今までにもこのページでは、レアゲームのあるアミューズメントスポットをいくつか紹介してきたけど、この「プレイランド」が1番スゴイかも。レアゲームファン必見!! 欲しい基板があるんだけど、もう一度遊んでみてから購入を決めたい、なんて思っている人も、一度遊びに行ってみるのもいいかも知れないぞ。



▲『ウイニングラン』や『スティールガンナー2』なども発見!!



▲2F新作コーナーもすごい盛り上がりだ!!



▲夕方には高校生でほとんど満席の状態に！

蒲田発見の名作ゲーム群24タイトル!!（2月24日現在）

アルゴスの戦士	怒	ギャラガ'88	ギャラクシアン
グラディウス	グラディウスII	グラディウスIII	サーカスチャーリー
ソンソン	大旋風	大魔界村	天地を喰らうII
怒号層圏	ドルアーガの塔	ニューラリーX	ブラストオフ
ペンゴ	Mr.DO	モナコGP	ライトブリンガー
レイフォース	ロードファイター	ロードランナー	ワンダーボーイ

自宅で名作ゲームが遊びたくなったら

PCB共和国

実は、今回紹介している「プレイランド」は、基板市場価格でもお馴染みの「PCB共和国」の関連会社なのだ。レアゲームの多さも納得って感じだよね。こちらは、東急東横線田園調布駅から徒歩7分。「自分の家でレアゲームを遊んでみたい」と、思った君は、ぜひこちらのお店にも、遊びに行ってみよう!!

海外プロも来場!?ビリヤードからビデオゲームまで楽しさいろいろ!!

ついレアゲームで興奮してしまったけど、もちろん最新ゲームも揃っているぞ。お店に入ると、まず『アルペンレーサー』に『エースドライバー』、そして『サイバーサイクルズ』と、さすがナムコお膝元の蒲田にあるだけのことはあって、ナムコゲームのラインアップは充実してます。





▶ゲームに飽きたら、ちょっと3Fでビリヤードなんていいかもね
▲余裕のあるスペースで、ゆったりとプレイすることができるぞ

今後の入荷としては、ナムコの新製品はもちろん、『ストリートファイター ZERO 2』（カプコン）、『ランディングギア』（タイトー）などを予定しているとのこと。また、1F・2Fの両フロアには、カプコンCPシステムII第3弾といわれながらも、ついに発売されることの無かった幻の名作、あの『アルティメイトエコロジー』も設置されていたぞ!!



◀入り口付近には『アルペンレーサー』も!!

3Fは、ちょっとアダルトにビリヤード場となっていて、昼間から学生さんに大人気!! ここには、海外プロも来場するとのこと。腕に自信のある君は、ぜひ一度行ってみてはどうかな！

今月の店長さん



秦 要一店長

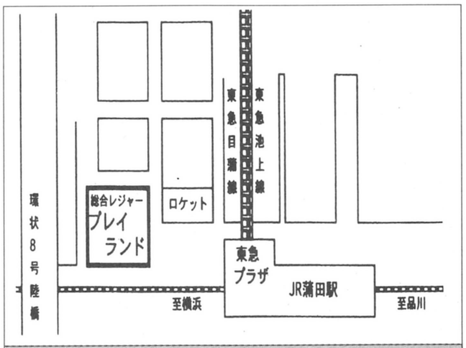
ゲーム機器を取り扱い始めたのは昭和47年とのことですが、ものすごい歴史の長さですね。

「ビデオゲームが発売される前からの営業ですからね。昨年、2Fを新装して、かなり綺麗になりました。」

そういえば、階段の2F踊り場にある掲示板で、新作やレアゲームの情報が一目で解るようになっているんですよね。

「えぇ、実はあそこに置いてあるミニコミ誌は、常連さんが作ってくれてるんですよ。レアゲームも、基板を常連さんが持ってきてくれて、置いてある物もあるんですよ。」





アクセス方法
- JR京浜東北線蒲田駅西口下車徒歩30秒
- TEL03-3734-3611 ●年中無休

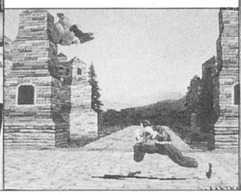
東京は蒲田の地で君を待つ2D&3D格闘の達人達!!

楽しい対戦相手望む！



蒲田アキラ（19）

得意なゲーム『バーチャファイター2』／使用キャラ『アキラ』



2D格闘ゲームの進化を求む



蒲田ジェフリーmk-II（19）

得意なゲーム『ストリートファイターZERO』／使用キャラ『ガイ』



ゲーセン遊II化計画

Total設置台数14台!!

ゲーセン遊II化 今までの歩み!!

アミューズ21	5台
アミューズメントスペース ジュピター	4台
ゲームサファリ	3台
アミューズメント フェラーリ	1台
プレイランド	1台

最近のアミューズメントスポットで、最もトレンディあんどインプレッシブ、その集客効果の高さでオペレーターさんにも大人気!! という特製遊II台!! 今月もまた、新たに1台が設置が完了。西は大阪から、東は東京まで、日本のアミューズメントスポットは遊IIがリードするっ!!……すいません、かなり言い過ぎました。ごめんなさい。

でもまあ、そんな訳で今月も1台の遊II台を設置。目標の100万台まであと僅かと迫っているだけに残念なんだけど、このコーナー今月でひとまず終了！ 設置にご協力頂いたオペレーターの皆さん、遊II台で遊んでくれた読者の皆さん、どうもありがとうございました。（エイジア）







僕らが知りたかった海外最新情報が満載!!

AMERICAN GAME NETWORK 最終回



SEE YOU AGAIN　は永遠の別れの言葉。みんなとはまたどこかで会えるよね。だからその時まで……SEE YOU LATER!!

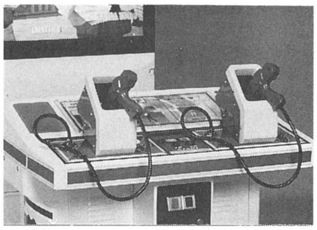
[海外ゲーム超最新ゲーム情報!!]

最終回の今回は未だ事件の絶えない〝ガン〟とゲームの関係等についてちょっとお話しよう。

「銃の国」と、よく呼称されるアメリカだけど、想像通り規制も厳しいのだ。例えば『リーサルエンフォーサーズ』や『バーチャコップ』に代表されるモデルガンを使用するゲームも、海の向こうでは〝黒のリアルなガンはだめ！〟という法律があり、本物と間違うことのないようにオレンジ色の銃が使われたりするのだ。

また、先月行われたAOUショーでも大人気だった『ソニックの対戦格闘ゲーム』もアメリカでは賛否両論で、子供向けのキャラクターを対戦格闘させるのは教育上良くないという考えがあるのだ。

両方とも無視できない問題だ。



▲日本では全く問題ない事も海の向こうでは…

海外旅行をゲームで満喫！

円高のおかげで海外旅行をした人も多かった去年の夏を覚えているかな？　そこで「今年の夏こそは！」と思っている人に、ゲーム三昧のスポットを案内しよう。

アメリカには日本でいうデパートがもっと巨大になったようなショッピングセンター〝モール〟をどこでも見かけることができる。ここでは手に入らないものはまずないと言われているんだけど、そんな中、家族向けのアーケードが必ず一つはある。対戦が盛り上がっていることも多いから、彼らの〝ゲーマー用語〟に耳を傾けてみよう。

ソフトなどのグッズに用のある人は同じモール内にあるゲーム屋やゲーム雑誌の置いてある書店を探すのが吉。モール以外では、あらゆるおもちゃが揃っている〝トイザラス〟を見つけられれば大ラッキーだ。

L.Aのゲームセンター[FAMILY FAN]

[人気ゲーム] BEST 5

ファミリーファンの常連の人気ゲーム、96年3月現在のベスト5だ！　要チェック！

1. BATTLE BALL
（戦球／カネコ）

2. STREET FIGHTER ALPHA
（ストリートファイター　ゼロ/カプコン）

3. SOUL EDGE
（ソウル　エッジ／ナムコ）

4. KILLER INSTINCT　2
（キラー　インスティンクト　2/ニンテンドー）

5. MARVEL SUPER HEROES
（マーヴル　スーパー　ヒーローズ/カプコン）



HELLO, DUDE！ジェラルドです！突然の終わりに驚いているけど、僕達はゲームをこれからも楽しみ続けるぞ！

さて、今、一番常連がはまっているのが今月1位の『バトルボール』。シンプルなゲーム性が受けている様だね。3・4位の対戦格闘ゲームは出たばかりの盛り上がり、5位は学生を中心に人気が高いのだ。

日本ではいよいよ『ゼロ2』が発売との事。また日米協力のテクニックを編み出したいね！地は離れても技は一つだ!!

アメリカン名作ゲーム



ドラゴンズレア(シネマトロニクス　83年)

日本で一時期出回ったLDゲームでは『タイムギャル』や『ロードブラスター』が有名だが，本場アメリカで絶大な人気だったのが本作。アニメーションを楽しみながらも反射神経が試される秀作だ！

ゲーム ミニ情報

〈最後にあたって……〉

海外情報を誌面でお伝えしてきて早2年、筆者の私も情報を楽しみながらゲーム業界を見続けてきました。折しも情報の速さが物を言う世の中、よくもこんなに沢山の話題が出たものだと感心しています。

これからも海外を通じてゲームのいろいろな楽しみ方を伝えていく人が出てくれることを切に願ってやみません。影ながら応援してくれた読者の皆さん、本当にありがとうございました。　甲冑娘T



　注：画面写真は『ドラゴンズマジック』。『ドラゴンズレア』のキャラクターを使用したゲームです。

○月×日△曜日
ゲートウェイ2000社の24時間テクニカルサポートは、素晴らしい。日の出とともに床につき、パチンコ屋の開店とともに起き、闇夜に目が冴える俺様としては、たいへんありがたい。メガトレンドのバイオスを更新しようとするが、新型タワーケースの最新最速マシンが欲しくなってきた。というよりもザッパやアラジンのバイオスが欲しくなってきた。この欲求は女のパイオツをいくらしゃぶったところで、掻き消されるものではない。Windows95の奥のWindows3.1の奥のMS-DOSの奥にあるBIOSをどうにかしてえ。心の奥底から、↗

↘スッキリしてえんだ。

○月×日△曜日
SEVENを観る。七つの大罪。大食、強欲、惰性、肉欲、高慢、嫉妬、憤怒という七つの大罪を犯す者どもを、ひとりひとり残忍な拷問の果てに殺していく、異常者殺人映画だ。しかしなあ、そんなこといわれてたら、この世の中にいる大部分の人間は、死ななくちゃならない。俺なんて、777という欲望を揃えては、日夜フィーバーしちゃってるしな。パチスロにいたっては、それを目押しで揃えようとしてるぜ。確かにくだらない連中に、反吐を吐きたくな↙

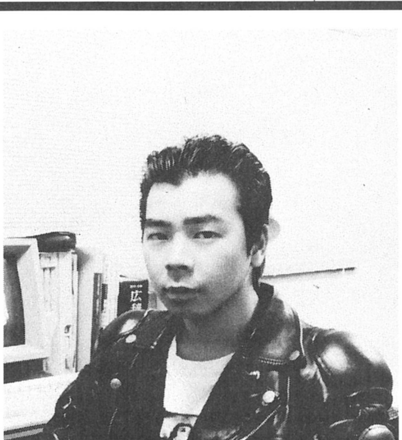


ライトウェイトスポーツの本流をみる

↘る異常者なあいつの気持ちもよくわかる。まあひさびさに面白い映画を観た。早速サントラを買っては、バッハのアリアをリピートで聴いている。これを聴きながら食う、干しイモの美味さよ。ああ惰性と肉欲なら、まかしてくれ！

○月×日△曜日
ミュージシャン戸田誠司さんの愛車、ロータスエリートを売ってもらう約束をする。この車、'58年から'63年にかけて、英国のロータス社が販売したライトウェイトスポーツの元祖中の元祖的車なのであるが、ちょっと、いや、だいぶインチキしてある車なのだ。なんつったって、シャシーとエンジンと内装が、国産マツダのユーノスロードスター。ロータスロードスターというか、ユーノスエリートというか、古き良き流麗な流線形のスタイルに、最新の工学技術を搭載する、俺からいわせてもらえば、ある意味、理想の車といえるものだ。外装は、FRPで軽量化されていて、ユーノスよりも軽い分、キビキビ走ってくれるし、マフラーも換えてあり、いい音で街を転がせる。サスも換えてあるので、車高もいくぶん下がり、スタイリングをさらに引き立ててくれている。ああ早く乗りてえが、免許がない。さっさと、取りに行くか。

○月×日△曜日
友人が最近の若い娘は、かわいいのが多いとか、爺臭いことをいっている。そうかも知れないが、若いやつらの顔を見ても、どことなく死を意識した老人のような面影があるように見えるのは、俺だけだろうか。若くして、もう後は死ぬだけだということを、潜在的に悟っているようだ。いつ死んでもいいように、好き勝手なことをして、やりたいことに瀕欲な様をみると、そう感じてしまう。俺自身もかなり老人が入り込んできていると思う。俺の場合、もっと切迫した感じで、明日死ぬかもしれないという老人だ。そうなると、人間どうせ死ぬならと、人を殺したり、女を犯したりと、やけになったりするが、そうではない。いつ死ぬかわからないのなら、せめて今直面していることだけは、精一杯やっておこうというポジティブ老人だ。今日、女とHするなら、3回とはいわず、せめて7回はしておこうと……。明日死ぬかもしれないなら、そう考えないか、普通。といいながら、快楽関係にどっぷり浸りながら、その極限まで追求しようとしてしまうアドレナジャンキーな俺だが、今もって死んでない。今日も命のあることを嬉しく思い、明日死ぬかもしれないという緊張感を纏って、行動しよう。



渋谷洋一／しぶやよういち　元週刊ファミコン通信編集部ライター。現在ハイローラーで雀龍王、そしてC1-KING!!!

第21回

DIGITALIC HIGHROLLER

渋谷洋一
デジタリック
ハイローラー

何の因果か、現在住んでいる高田馬場のマンションにさらにもうひと部屋借りることとなった。さあ、愛人囲み生活スタートだ（ウソウソ）

ラード吉田の

知られざる同人誌の世界へ誘う

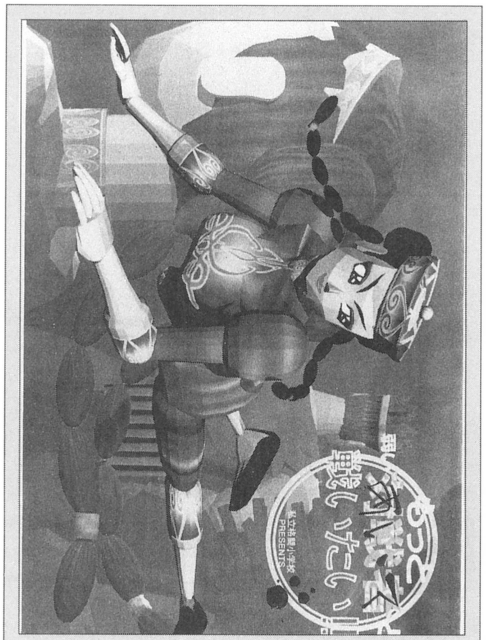
同人誌館 商い中



ラード吉田

遊IIの同人誌特攻隊長。その攻撃力はオマリーと古田に優るという。やおい好きは事実……

今号は冬コミ特集号!! とゆーことで'95年の収穫祭、ラード吉田が送る厳選9冊だ!! 要チェックじゃ!!!



今月のイチオシ

同人誌パーソナルデータ!!

◇誌名／もっと弱い対戦者と戦いたい!!
◇発行／私立格闘小学校
◇判型&ページ数／B5判 フルカラー 52P
◇価格／㊍600円+〒300円
◇通販方法／
㊢900円
同あて名カード
◇〒510 三重県四日市市伊倉町4－17
プレステージ2 403号
清水方　通販希望係

モノスゴイ同人誌を発見!! 注目すべし!!

ども、さわやかな花粉症の季節になってきやがりました。ラード吉田でございます。前号予告のとーりに今号は冬コミスペシャルということでお贈りいたしましょう。私が冬コミで使った費用、なんだかんだで12万。それらの頂点にたつ同人誌は、コイツだぁっ⇨『もっと弱い対戦者と戦いたい!!』

いやいや、この同人誌ってば……CGのキレイな表紙もさることながら、中身をのぞいたトタン!! ぶっとびましたよ。アタシャ、いともカンタンに。

フンガー・ザマス・ガンスが大暴れじゃ!!

いきなり出てきたマンガが、『怪○クン』調のタッチで描かれた、ヴァンパイア。ザマスなデミトリやガンスなガロンがいて、嬉しい不意打ちをくらわしてくれるっス。

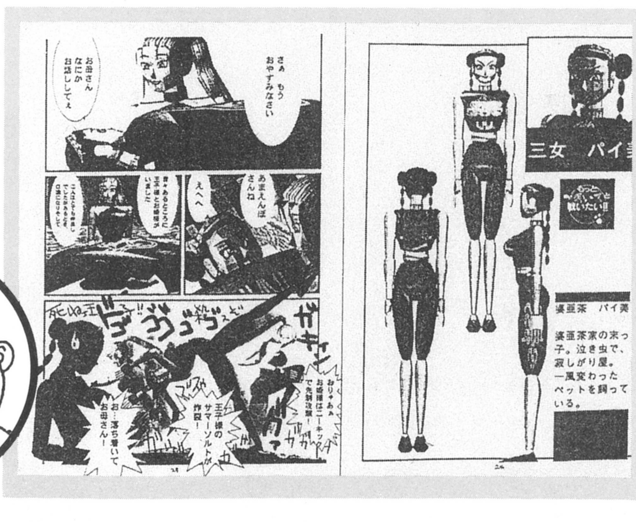
つづくマンガも、これまたスゴイ。カドガカクカクのポリゴンチックな『パイ子の太陽』。いや、もうめちゃくちゃ凝ってる。婆亜茶家のジェフ男、サラ美、サラ子、パイ子、パイ美が、もうトコトコンやっちゃってくれます。約2000ポリゴンのアキラの組立てキットもついて、こりゃ買うっきゃない!!

とゆーことで、『もっと弱い対戦者と戦いたい!!』ラストを飾るにふさわしい逸品です。

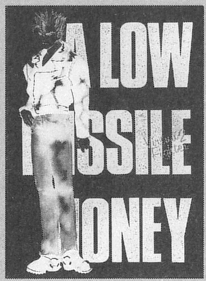
それではまた、どこかで……。

ものスゴイ感性だぜい！スバラシイ!!





今月のオススメ同人誌一覧



◇誌名／A LOW MISSILE HONEY
◇発行／
ときめきポリゴン倶楽部
◇判型＆ページ数／
A４判　フルカラー　30P
◇価格／㊍700円＋〒270円
◇通販方法／為700円＋切270円
同あて名カード＋切切80円を貼った通信用封筒＋注文誌名を明記したメモ
◇〒167 東京都杉並区井草３－16－11　井荻ホームズ604
TPC

キレイな表紙にフシギな味の中身。ミスマッチがいいなぁ。あとこちらは対戦系の本もあるとのこと。要チェックだ!!



◇誌名／CAMMY FIGHT!!
◇発行／毒電波研究所
◇判型＆ページ数／
B５判　フルカラー　32P
◇価格／㊍500円＋〒300円
◇通販方法／為500円＋切300円
同あて名カード
◇〒740 山口県玖珂郡和木町和木２－３－15－10　佐藤典司

スパIIキャミィ中心本です。ネタがいーんですわこの本。裏表紙とかもいいし。センスよくまとめられたよい本です！



◇誌名／IF
◇発行／JINX!
◇判型＆ページ数／
B５判　フルカラー　44P
◇価格／㊍600円＋〒270円
◇通販方法／為600円＋切270円
同あて名カード
◇〒709－39 岡山県苫田郡加茂町宇野2115－４
須藤方「JINX！」

イイ味だしてるVF２・リオン出ばってる本。キチクなリオンが逆に妙にプリチーだったりして、スゴクいいっスよコレ。



◇誌名／What a knucklehead!
◇発行／NAUGHTY BOYS
◇判型＆ページ数／
A５判　フルカラー　36P
◇通販方法／
下記住所に情報ペーパーを申し込んでください。
同80円切手貼付、あて名記入済みの返信用封筒
◇〒922 石川県加賀市大聖寺永町51－４
山下方　NAUGHTY BOYS

VF２リオン本です。とーぜん話もリオン中心ですが、かなりイイ味です。作者の方の愛が伝わってくる一品です。



◇誌名／不如帰～ほととぎす～
◇発行／ROSE♡PINK
◇判方＆ページ数／
B５判　フルカラー　36P
◇価格／㊍400円＋〒240円
◇通販方法／為400円＋切240円
同あて名カード
◇〒491－01 愛知県一宮市浅井町小日比野字上牧22
高橋里美方　関係

いや、この閑丸むっちゃかーいーわ！ショタの血が騒ぎますぜ！　内容はギャグ中心ですが㋳もあり。買いです買い！



◇誌名／
pretty hate B machine 2
◇発行／POLIGON COMPANY
◇判型＆ページ数／
A４判　フルカラー　48P
◇価格／㊍800円＋〒350円
◇通販方法／為800円＋切350円
同あて名カード
◇〒330 埼玉県大宮市堀之内２－241－１
高阪方　POLIGON COMPANY

VF２リオン×ジャッキーがベースの本。前半のギャグ調と後半のシリアス調がマッチしてトテモよいです。この機会に！



◇誌名／ばちかんしこく
◇発行／冬の稲妻
◇判型＆ページ数／
B５判　フルカラー　28P
◇価格／㊍400円＋〒270円
◇通販方法／為400円＋切270円
同あて名カード
◇〒038－13 青森県南郡浪岡町浪岡字川合77－３　佐藤アパート５
石岡良子

えっとKOF'95京と庵中心です。京がちっこくてカワイッス！　でも４コマもおもしろいし、GOODな１冊です。



◇誌名／アニタ日和
◇発行／パンダ道場
◇判型＆ページ数／
B５判　24P
◇価格／㊍200円
◇通販方法／
残念ながら通販はやっていないそうです。欲しい人は、夏冬のコミケかコミックキャッスル、コミックレボリューションには参加されてるそうなので、イベントにて購入してください。

見てのとーりVHのアニタ本。ちょっと変ですが、すっげくイイです。絶対買いの一品。今すぐイベントにいくべし！

同人誌館の略語について

㊍：同人誌本体の価格です。
〒：その同人誌を郵送する場合の送料です。
為：通販における支払い方法のひとつ。定額小為替のこと。郵便局で買えます。送るときは無記名（何も書いてはいけません）で郵送します。
切：金額の半端ぶんを切手で送ることです。
同：通販の申し込み時に封筒に同封するもの。
あて名カード：自分の郵便番号、住所、名前を書いた５㎝×８㎝くらいのカード。
オフセット：本来の意味は印刷の方式だが、同人界では印刷屋に頼んで作った本の総称。

同人誌募集終了!!

『同人誌館』は今回で閉館です。みなさん本当にありがとうございました。しかし「ラード吉田に同人誌を見せたい！」という奇特な読者がいるなら、下記の住所まで送ってください。〒168　東京都杉並区高円寺北2-3-2　㈱リイド社　「ラードに見せたい同人誌」係まで！

通信販売時の注意!!

通販を行う場合、次のことに注意してください。①欲しい本のタイトル、冊数を明記すること。②申し込みから１か月～２か月で本がつかなかった場合は連絡すること。③中傷や不幸の手紙などはもってのほかです。基本的には常識的な事です。きまりを守って楽しい同人ライフを!!

えっ!!これでおしまい…!?

なんと開店11か月にて『同人誌館』は閉館となってしまった。すまぬ。が、ラード吉田と同人誌がなくなったわけでわない!!とゆーことで、私はまたイイ同人誌さがしにイベントにいく。また、どこかで会えるだろう。それでわ、コレにて御免………



※ゲーム遊IIでは金銭の授受等通販上のトラブルに関しては一切責任を負えませんのでご了承下さい。



最後の花火はGAMADELICだ!
GM&VIDEO最前線!

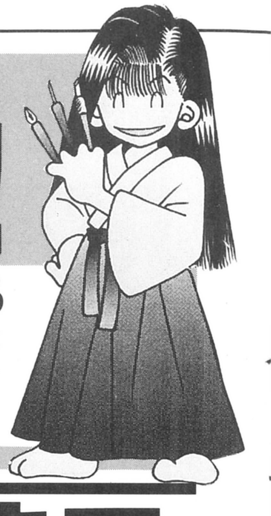
A-ZAP

GMファンクラブ「FSGクラブ」の会長にして、「ゲーム・サブメディア・クリエイター」(自称)でもあるGMバカ。ディレクター、シナリオライター、マニア、オタクと肩書きは様々。

先月、原宿ルイードで行われたGAMADELICのライブ。満員御礼大盛況の内に無事終了したのだが、ライブはどんな風にやって作るのだろうか? そんな疑問に答えるため、GAMADELICに密着取材してきたぞ!

姫野かげまる

GM業界No. 1のミーハー娘。アスキー社の「サテラビュー通信」にマンガを連載している以上、一応漫画家なのだが……。ちなみに「VF2」ではカゲ使い。



密着取材 in 荻窪

GMライブのできるまで
[GAMADELIC in Harajuku-RUIDO]

某月某日、GAMADELICのライブが決行されることを聞きつけ、早速今回の取材を企画。メンバーから「うざったい」「じゃまくさい」とけむたがられたが取材を強行する事に決定。

下の写真はその時に撮ってきた仕事場の風景だ。電話で業務連絡をするnmR☆tK。仕事熱心な人である。「はい、天丼1丁にカツ丼2丁ね!」そんな声も聞こえてくるようだが、多分気のせいであろう。

右下の写真は、ライブで演奏する曲目の打ち合わせ風景。ある意味で最も重要な部分を決める作業とも言える。

…が、nmR☆tKは今日の昼ごはんのメニューについて悩み、ATOMICは一世一代のおやじギャグを構想。そんなスキをついて、ドロロン星人ことMAROは世界征服のために「トリオ・ザ・パンチ」を曲目に加えようとしたが、地球防衛軍により阻止! 打ち合わせは滞りまくりである。結局、膨大な曲数を暗譜できるか悩んでいたRingRingだけが、真剣だったようだ。

通称「デコスタ」とよばれている、秘密の専用地下スタジオ(右上の写真)



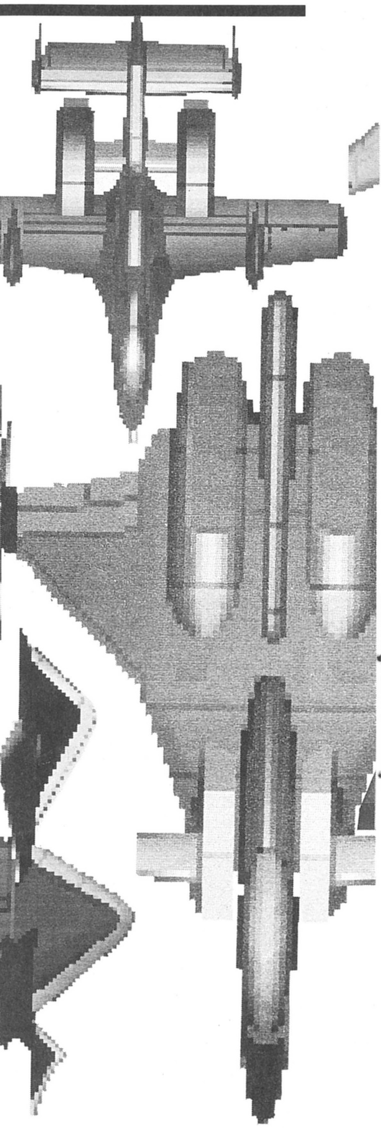
▲結構狭いデコスタ。ゲームのボイス収録もここで行う



▲写真だけは地味で真面目そう



▲演奏曲の決定には時間がかかるのだ



緊急指令 "デコスポ"を作成せよ!!

GAMADELICのライブで恒例なのは、怪しいCMとプレゼントコーナー。そしてこの「デコスポ」なのだ。

この一見怪しいスポーツ新聞のような「デコスポ」のためにTAIHEY嬢(?)とTAKUTOが写真撮影を行った模様が、下の写真。

この日、TAKUTOは重い風邪をこじらせていたにも関わらず、この撮影のためだけに呼び出された。無理をして撮影に望んだのだが、TAIHEYの姿を見、手を握ったことによって病状が悪化したということを追記しておこう。

ああ、成功の陰に涙有り。





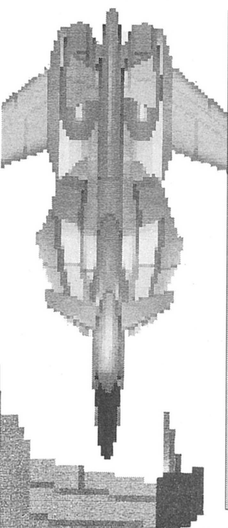
▲▶上の「デコスポ」は右の写真のようにして撮影されたものを使用している。こういうことに力を入れるのがデコらしい。定価は225円だが、当日は無料配布された

[GMはみ出し情報] 今度、データイーストから発売されるエレメカ『じゃんけんゲーム・あっち向いてホイ!』。あんまり大きな声じゃ言えないけど、このゲームのセリフを考えたのは頭にAのつく名前の誰かさんらしいぞ。[頭にムのつく名前の担当編集者より]



GAMADELIC

データイーストのGMバンド。左からATOMIC花田（ベース）、nmR☆tk（ヴォーカル）、MARO（ギター）、n'gJa三浦（ドラム）、そして新人RingRing（キーボード）の5人だ。すでに次なるアルバムを制作中との噂も…!?



演奏曲目リスト

— 第一部 —

MAGICAL DROP SHAFFLE（マジカルドロップ）
SKULL FANG（スカルファング）
OVER BOOST（スカルファング）
天昇龍覇（水滸演舞）
PARADISE SPIRIT（スタジアム・ヒーロー）
DRAGON GUN（ドラゴンガン）
SHOOT!!（フライング・パワー・ディスク）
ROHGA（ウルフファング）

— 第二部 —

メドレー（ダンクドリームetc.）
カルノフが街にやってきた！（カルノフ）
THE LIFELINE OF NEW YORK（クルードバスター）
・・・・・・・・・・・・・・・

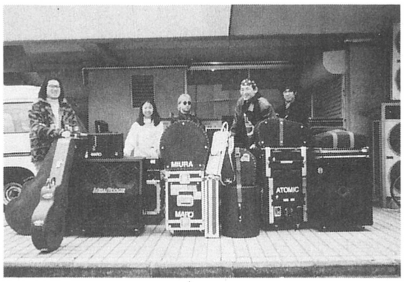
— アンコール —

VAPOR TRAIL（空牙）
ダンス天国（R&Bのナンバー）

で練習を開始。そして、本番2日前には近くの格安スタジオで最終リハーサルを行った（下の写真）。この日はゲスト出演のジョージ飯島らとともに、「VAPOR TRAIL」のリハーサルをし、本番に備える。

当日。ライブで使われる楽器を搬入するという、地味だが重要かつ重労働の仕事から始まる（右上の写真）。この時、MAROは腰に172ポイントの大ダメージを食らってしまったらしい。

さぁ、本番だ！　180人（推定）のファンで埋まるRUIDOに、ゴリゴリのハードロックアレンジ「MAGICAL DROP SHUFFLE」



▲一つ一つが非常に重い楽器類。搬入だけでなく、撤収も地獄なのだ

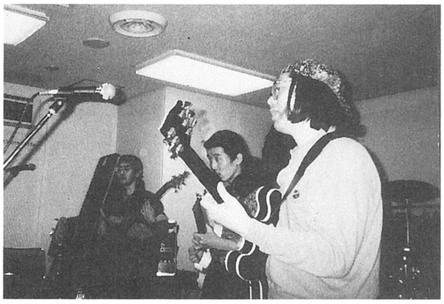
が響く。前半はMAROとATOMICのとぼけたMCを交えながら進行し、休憩タイムへ。

この時、毎回恒例の「デコCM」を放映。『スカルファング』編では、前回大好評の手作り段ボール戦車が復活し、台車の戦闘機とあやしげなドッグファイトを展開！

デコ社員が文字通り身を呈して作り上げた実写映像が、ファンのハートをがっちりとキャッチした。熱い光景である。

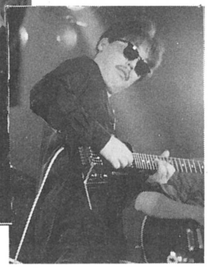
後半は、nmR☆tKのヴォーカルを中心に演奏を展開。途中、ゲストの南部虎弾がパンパース姿で乱入するという場面もあり、盛り上がりに拍車をかけた。最後にファンのアンコールに応え、あのミッキーとジョージ飯島も登場。「VAPOR TRAIL」などを演奏してライブ全行程が無事終了した。

後はどんちゃん騒ぎの打ち上げを残すのみとなる。（完）

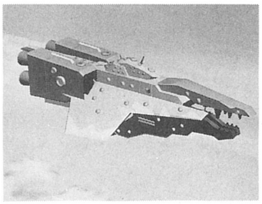


▲夢の競演が実現！ファンは感涙ものだろう





▲▶ミッキー（右写真）とジョージ飯島の両氏は、元S.S.T.BANDのメンバーなのだ。みんな知っているよね！



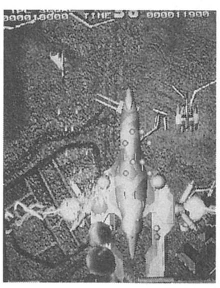
▲ゲームのデモでおなじみのこのCG。会場では完全動画バージョンが見られたのだ。しかし、この後……（笑）

言いたい放題試聴室
GMパーフェクトインプレッション!!

A-ZAP（以下、A）：すごかったねぇ、GA MADELICのライブ。

姫野かげまる（以下、姫）：1年ぶりだったから、よけい盛り上がったね。

A：毎年恒例になったGAMADELICのライブ。



▶今月号56ページでは、ゲーム中のボイスのリストを公開しているぞ！

今回は『スカルファング』のアルバム発売記念ライブって名目で行われたんだぞ。

姫：『スカルファング』って、『空牙』シリーズ3作目なんでしょ？

A：その通り。だから『空牙』や『ウルフファング』の、あの激しいロックをそのまま継承したような曲になっているぞ！

姫：そしてカップリングに『アベンジャーズ』も収録されてるんだね。この曲って、RingRingさんが作曲したんだ。

A：自称、「アメリカ人になりきって」作曲したそうだ。RingRingさん以外にも3人の人が作曲しているぞ。

姫：なんかすごいカップリングだねぇ。

A：で、付け鼻持って、君は何しようとしてるんだ？

姫：いや、アメリカ人になりきろうと思って。

A：最後の最後まで、ボケるか貴様は！！



スカルファング・アベンジャーズ・イン ギャラクティックストーム

［PCCB-00205／定価1500円／発売中］

2タイトルのオリジナル・バージョンに加え、ライブでも演奏された『SKULL FANG』『OVER BOOST』2曲のアレンジなどを収録。



協力／サイトロン&アート（株）、（株）ポニーキャニオン、データイースト（株）、ゲーマデリック

次世代機ソフト

今月も期待作が目白押し。見逃したら絶対後悔するのだ。なかでもナムコの『ギャラクシアン³』はみんなにも超オススメ!!

セガサターン　麻雀ハイパーリアクションR

サミー工業／発売中／¥6,800

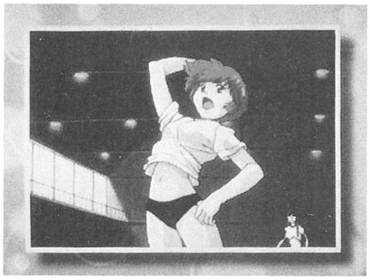
上がった点数によって服の脱ぎ方が違う「マルチ脱衣システム」。あの『麻雀ハイパーリアクションR』が、セガサターンに装いも新たに登場なのだ。もちろん、状況によって表情がクルクル変わる「フルリアクションシステム」や、女の子の声もばっちり移植されているぞ。しかもアーケード版にはない、書き下ろしグラフィックや、主題歌まであるのだ!!



◀彼女が新キャラの井上由香チャンなのだ!!



◀やった上がったぞ。さぁお楽しみ

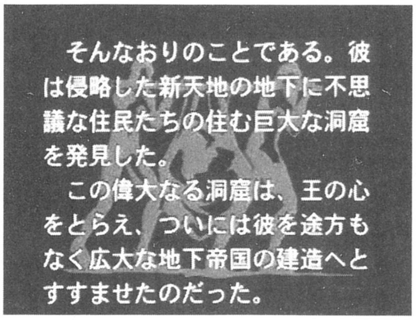


◀これまた活発そうなお嬢さんですな!!

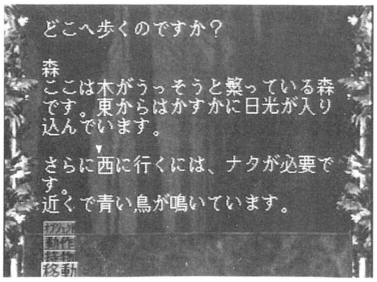
セガサターン／プレイステーション　ゾーク・ワン

翔泳社／発売中／SS、PS共に¥5,800

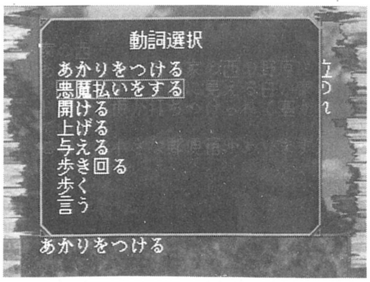
昔懐かしいアドベンチャーゲームが、遂に次世代機で遊べるぞ。その名も『ゾーク・ワン』。主人公の行動を、その時々によって、プレイヤーが入力。その結果がテキストで表示されるというシステム。画面はすごくシンプルだけど、そのことがかえって想像力を刺激して、まるで小説の主人公になったかのようだ。春の夜、じっくり取り組んでみては？



◀まず、ストーリーの紹介から。基本だね!!



◀こちらはメインのゲーム画面なのだ!!



◀こんな感じで入力、進めていくのだ!

ソフト総合売り上げランキング（家庭用機）

1	バハムートラグーン SFC／スクウェア／RPG／¥11,400
2	ヴァンパイアハンター SS／カプコン／対戦格闘アクション／¥6,800
3	リアルバウト餓狼伝説 NEO-CD／SNK／対戦格闘アクション／¥8,800
4	ガンハザード SFC／スクウェア／アクションRPG／¥11,400
5	ときめきメモリアル SFC／コナミ／シミュレーション／¥9,980
6	第4次スーパーロボット大戦S PS／バンプレスト／シミュレーション／¥6,800
7	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅 SS／ユーメディア／アドベンチャー／¥8,900
8	RPGツクール2 SFC／アスキー／エトセトラ／¥12,800
9	ストリートファイターZERO SS／カプコン／対戦格闘アクション／¥5,800
10	ガーディアンヒーローズ SS／セガ／RPG／¥5,800

次世代機ソフト発売予定リスト

NEO・GEO

3月	神凰拳	ネオジオ	ザウルス	価格未定
4月	神凰拳	CD	ザウルス	価格未定
4月	超鉄ブリキンガー	ネオジオ	ザウルス	価格未定
5月	超鉄ブリキンガー	CD	ザウルス	価格未定
春	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	ネオジオ	SNK	価格未定
春	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	CD	SNK	価格未定
春	FUTSAL	CD	ザウルス	価格未定
春	真説サムライスピリッツ 武士道列伝	CD	SNK	価格未定
春	NEO Mr. DO!	ネオジオ	ビスコ	価格未定
春	NEO Mr. DO!	CD	ビスコ	価格未定
春	ゴール！ゴール！ゴール！	ネオジオ	ビスコ	価格未定
春	ゴール！ゴール！ゴール！	CD	ビスコ	価格未定
春	パズルdeポン！	ネオジオ	ビスコ	価格未定
春	パズルdeポン！	CD	ビスコ	価格未定
春	オーバートップ	ネオジオ	ADK	価格未定
春	オーバートップ	CD	ADK	価格未定
冬	QP	CD	サクセス	価格未定
未定	ビッグトーナメントゴルフ	CD	ナスカ	価格未定
未定	メタルスラッグ	ネオジオ	ナスカ	価格未定

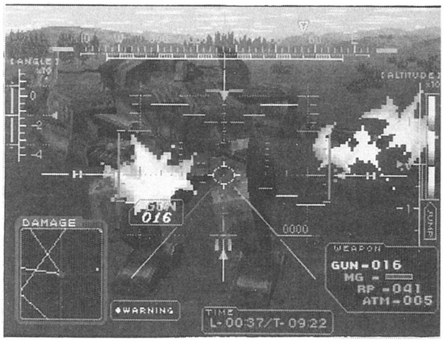
協力／遊コン

セガサターン

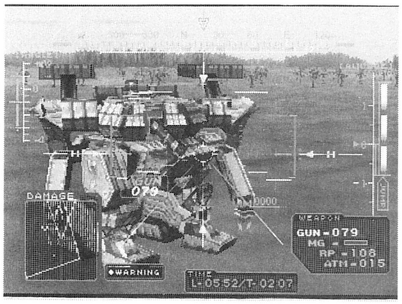
ガングリフォン THE EURASIAN CONFLICT

ゲーム アーツ／発売中／¥5,800

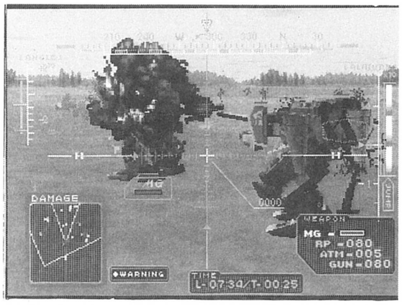
メカデザインや舞台の設定まで、こだわりを感じる3Dシューティングゲームが、セガサターンで発売されたぞ。21世紀初め、ユーラシア大陸は、4つの勢力が覇権をかけて争っていた。プレイヤーは日本政府に雇われた外人部隊の一員として、AWGS(装甲歩行砲システム)を乗りこなし迫りくる敵を撃破しなくてはいけない。ジャンプなどのアクションを駆使して、作戦を成功させよう。



▲敵に遭遇。先手必勝と思いきや…え〜い目には目を!! 反撃開始



▲細かく貼られたテクスチャー。こだわりは半端じゃない!!



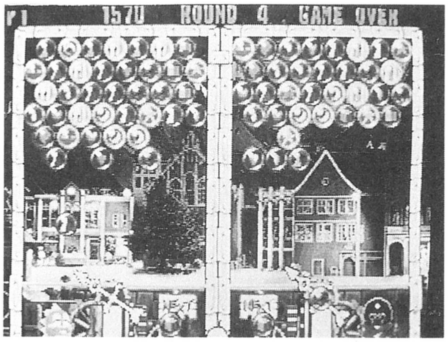
▲戦闘中はゆっくり見られないけど、背景や地形も注目!!

プレイステーション

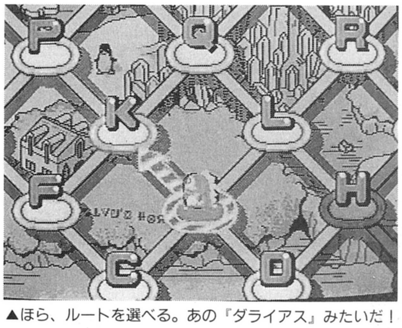
パズルボブル2

タイトー／発売中／¥5,800

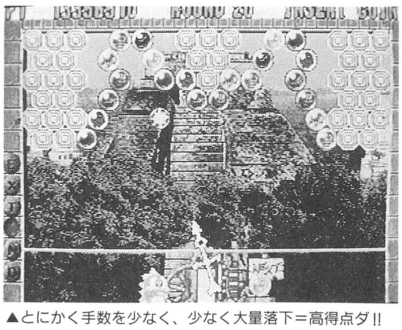
ゲームセンターでもまだまだ大活躍中！『パズルボブル2』がプレイステーションに、アーケード版から完全移植で新登場!! 全部で135ステージもの、多種多様な面が挑戦者を待ちうけているぞ。プレイステーションオリジナルのタイムアタックモードもついて、熱くなれること間違いなし。ゲームセンターで、やりこんだ人も、やらなかった人も、是非、トライしてもらいたい1本。



▲いざ勝負！ 2人で対戦!! もちろん2人の方が盛り上がる!!



▲ほら、ルートを選べる。あの『ダライアス』みたいだ！


▲とにかく手数を少なく、少なく大量落下＝高得点ダ!!

SEGASATURN

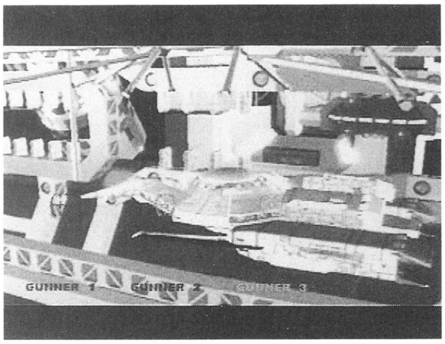
3月29日	スナッチャー	コナミ	¥5,800
3月29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	¥5,800
3月29日	麻雀同級生スペシャル	メイクソフトウェア	¥6,800
3月29日	麻雀同級生スペシャル プレミアムパック	メイクソフトウェア	¥8,800
3月29日	ワールドカップゴルフ 〜INハイアットドラドビーチ〜	ソフトビジョン インターナショナル	¥5,800
3月29日	信長の野望 リターンズ	光栄	¥5,800
3月29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800
3月29日	アンジェリーク Spesial	光栄	¥7,800
3月29日	ドラゴンフォース	セガ・エンタープライゼス	¥5,800
3月29日	ビクトリーゴール'96	セガ・エンタープライゼス	¥5,800
3月29日	ルパン三世 〜ザ・マスターファイル	セガ・エンタープライゼス	¥5,800
3月29日	ダークセイバー	クライマックス	¥5,800
3月29日	デフコン5	マルチソフト	¥5,800
3月29日	ゲックス	BMGビクター	¥5,800
3月29日	テトリスS	ビーピーエス	¥5,800
3月下旬	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	日本コンピュータシステム	¥5,800
4月5日	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	¥7,800
4月5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	¥5,800
4月5日	3×3EYES〜吸精公主〜S	日本クリエイト	¥7,300
4月5日	七つの秘館	光栄	¥7,800
4月5日	鉄球〜TRUE PINBALL〜	セガ・エンタープライゼス	¥5,800
4月5日	GAME-WARE1号	CRI	¥1,980
4月5日	2度あることはサンドアール	CRI	¥5,800
4月26日	アルバートオデッセイ外伝	サンソフト	¥6,500
4月26日	ジョニー・バズーカ	ココナッツ21	¥6,800
4月26日	THOR〜精霊王紀伝〜	セガ・エンタープライゼス	¥5,800
4月	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900
4月下旬	ロックマンX3	カプコン	¥5,800
春	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	価格未定
5月	ウィザードリィVI&VII 〜コンプリート〜	データイースト	¥6,800
6月	Turf Wind '96〜武豊サラブレッド育成シミュレーション〜	ジャレコ	価格未定
6月	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	価格未定
7月	デスクリムゾン	エコールソフトウェア	¥5,800
夏	三國志 リターンズ	光栄	¥6,800
9月	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	価格未定
96年	心霊呪殺師太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	価格未定
未定	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800
未定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980
未定	上海Great Moments	サンソフト	¥6,500
未定	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	カプコン	¥5,800
未定	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800
未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定

プレイステーション

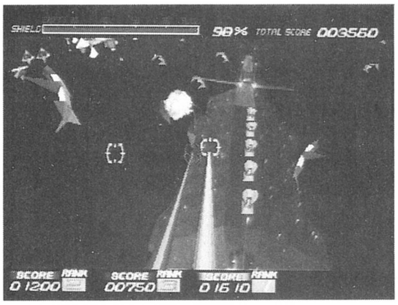
ギャラクシアン^3

ナムコ／4月26日発売／¥5,800

ナムコワンダーエッグでお馴染みの『ギャラクシアン^3』。とうとう家庭で遊べる日が来た！　さすがに28人同時プレイは無理だけど、マルチタップの使用により、最大4人までならプレイ可能だ。さらにワイドTVにも完全対応！　友達みんなと、広い画面で、迫力の宇宙戦を戦い抜こう。パートナーを選べるから、1人の時でも寂しくなんかないぞ。ちなみに、マウスでのプレイがお薦め。



▲いざ出撃！　待っているのは生か死か？　皆で地球を守れ!!



▲迫りくる敵機。撃って、撃って、撃ちまくるのだ！



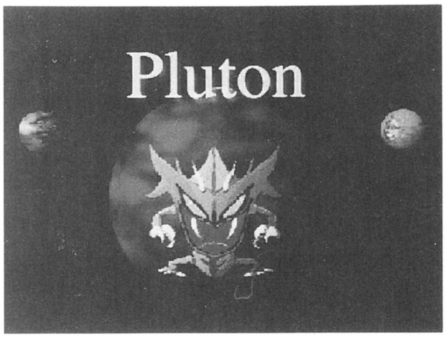
▲こちらはパートナーのフランク。最初に選べるぞ!!

プレイステーション

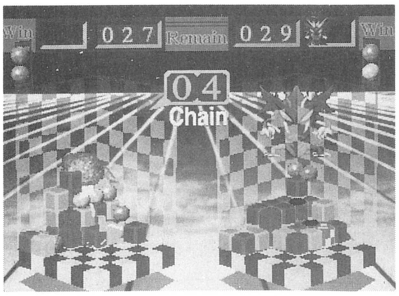
アンスタック

システム・クリエイト／今春発売予定／¥4,800

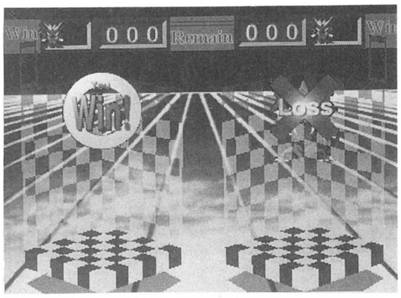
積まれているカラフルなブロックの山。上から降ってくる爆弾を上手に操作して、相手より先に消す。プレイステーションで発売される新感覚のパズルゲーム。『アンスタック』のルールは単純かつ明快だ。ところが、いざやってみると意外と難しい。特に連鎖を組もうとすると大変。でも、思い通りに消えたときの爽快感は、最高だから、ハマること間違いなしなので、挑戦してみてはいかが？



▲コンピューターキャラクターも個性的。プルトンは雑魚ですな



▲見たか、4連鎖！　決して偶然じゃございませんぜ!!



▲YOU WIN！　ふっ、当然の結果さ。連鎖の勝利だ!!

PLAYSTATION

3月29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800
3月29日	モータートゥーン・グランプリ2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5,800
3月29日	NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800
3月29日	KILLINGZONE	ナグザット	¥5,800
3月29日	アクチャーサッカー	ナグザット	¥5,800
3月29日	大戦略　Player's Spirit	OZクラブ	¥7,800
3月29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	¥5,800
3月29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800
3月29日	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800
3月29日	アンジェリーク　Special	光栄	¥7,800
3月29日	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800
3月29日	ワイプアウト	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5,800
3月29日	テトリスX	ビーピーエス	¥5,800
3月中旬	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	¥5,800
3月下旬	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800
3月下旬	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800
4月19日	DOOM	ソフトバンク	¥5,800
4月19日	オーバードライビンDX	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800
4月26日	ぼのぐらし～これで完璧でぃす～	アミューズ	¥5,800
4月26日	Pandora Project THE LOGIC MASTER	Team Bughouse	¥5,800
4月26日	ギャラクシアン^3	ナムコ	¥5,800
4月26日	Jリーグバーチャルスタジアム'96	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800
4月26日	信長疾風記～煌～	ビーピーエス	¥5,800
4月	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800
4月	リング　オブ　サイアス	アテナ	¥6,800
4月	ネオ　プラネット	マップジャパン	¥6,800
4月	POTESTAS	ネクサスインターラクト	¥6,800
4月	めざせ！戦球王	セイブ開発	¥5,800
4月	The HIVE WARS	ケイエスエス	¥6,800
4月	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800
4月	ワールドマッチゴルフ	ズーメックス	¥5,800
4月	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800
4月	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800
4月	キャプテン翼J	バンダイ	¥5,800
4月	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800
4月	チェスマスター	アルトロン	¥6,800
4月	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800
4月	ライズオブザロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800
4月	シヴィライゼーション	アスミック	¥5,800
4月	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,500
4月	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800
4月	リーディングジョッキー ハイブリッド	ハーベストワン	¥5,800

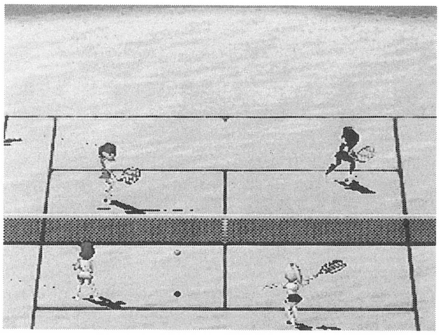
プレイステーション

PS版テニス

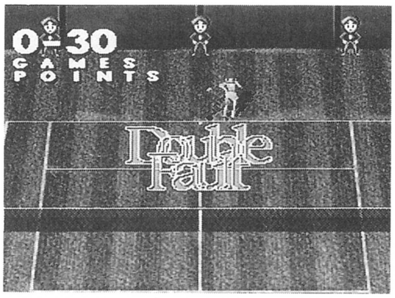
ナムコ／96年発売予定／価格未定

ナムコのスポーツゲームの中でも、人気があるもののひとつ、テニスゲーム。今度は、舞台をプレイステーションに移し、鋭意開発中だ。新キャラも含めた24人のキャラはみんなポリゴンで描かれ、リアルになった。

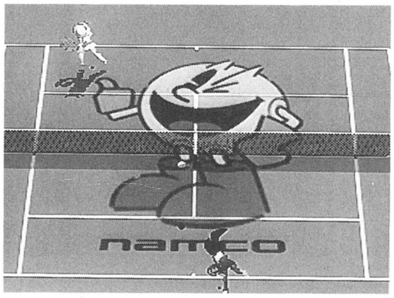
でも、キャラのコミカルな動作や、抜群だった操作性はそのまま移植されているのだ。１人で気軽に楽しんでもOKだけど、マルチタップを使って、みんなで遊ぶと最高だぞ!!



▲こちらは海岸のリゾート。こんな変わったコートが沢山あるのだ



▲青々とした芝のコートで汗を流す。う〜ん健康的！



▲ポリゴンキャラが、まるで生きているかのようだ

4月	Jamping Flash！2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5,800
4月	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800
4月	イーエスピーエヌ・ストリートゲームス	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5,800
4月	アクチャーゴルフ	ナグザット	¥5,800
4月	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900
4月	ディスクワールド	メディアエンターテイメント／HAMLET	¥5,800
4月	ウルフファング	エクシング	¥5,800
4月下旬	ロックマンX3	カプコン	¥5,800
5月3日	首都高バトル	ビーピーエス	¥5,800
5月10日	VADIMS（バディムス）	ソフトバンク	¥5,800（予価）
5月24日	ダンジョンクリエイター	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥6,800
5月	おーちゃんのお絵かきロジック2〜カラーもありますわ〜	サンソフト	¥4,980
5月	CREATURE SHOCK クリチャーショック	データイースト	¥5,800
5月	徹萬 SPECIAL	ナグザット	¥4,800
5月	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	ケイエスエス	¥5,800（予価）
5月	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800
5月	Race Drivin'a GO! GO!	タイムワーナーインタラクティブ	¥5,800
春	ヴァンパイア	カプコン	¥5,800
春	X-MEN	カプコン	¥5,800
春	エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール〜	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
春	エンジェルグラフィティ（限定版）〜あなたへのプロフィール〜	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
春	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800

パソコン関連

これから購入するなら、ウインドウズ'95が動く方がいい。快適に動くマシン、動くだけのマシンを店員さんに確認するのが重要だ!!

ウィンドウズ

MAHJONGトリプルウォーズ番外編

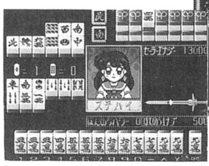
セーラーウォーズ with 四人打ち

フォーサイト／発売中／¥7,800

脱衣麻雀『セーラーウォーズ』が新登場！ゲームセンターで、100円玉をガンガン使って大変だった「コンティニュー」も、ボタン１つで可能に…（涙）。

タイトルを見れば一目瞭然。そう、４人打ちモードの追加で、パワーアップされている。で、肝心の内容も完全移植でバッチリだ。





▲１人目なのに結構強いのだ
◀ゲーム画面はオーソドックスなタイプ

ソフト売り上げランキング（パソコン）

1	**新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスク** Win／ガイナックス／エトセトラ／¥6,800
2	**バレンタインキッス〜バースデイズ2〜** 98／シルキーズ／シミュレーション／¥7,800
3	**PERSONA〜淫虐の仮面〜** 98／ソルシエール／アドベンチャー／¥8,800
4	**バーチャコール2** 98／フェアリーテール／アドベンチャー／¥8,800
5	**カスタムメイト3** 98／カクテルソフト／アドベンチャー／¥8,800
6	**香奈子** 98／レッドゾーン／アドベンチャー／¥7,800
7	**ルナティックドーン開かれた前途** Win／アートディンク／RPG／¥8,800
8	**魔法少女プリティーサミー後編** 98／AICスピリッツ／アドベンチャー／¥10,800
9	**VIPER-V16** 98／ソニア／アドベンチャー／¥9,800
10	**学園トライアングル** 98／ジャニス／アドベンチャー／¥8,800



日本初！　パソコンのゲームセンター

「電脳宮殿」秋葉原に新登場!!

パソコン専門店の「T・ZONE」。またまたすごいことをやってくれたぞ。新名所が誕生したのは、ご存じ秋葉原。80インチの対戦台も設置され、ビデオCDの映画館まであるのだ。お問い合わせは（03－3257－2788　T-ZONEミナミ）まで

※『PS版テニス』の画面は開発中のものです。

同人誌&コスプレ

今月も、はちきれんばかりの内容でお届けします。気になる、あるいは行きたいイベントには、マーカーでチェックしなくちゃね!!

同&コイベント情報

コミックテクノ・イベント5 同

開催日：96年4月7日　主催：株式会社テクノ／協賛：エスイー株式会社、アニメイト、株式会社まんだらけ　開催場所：東京流通センターA～Dホール　アクセス：JR「浜松町」駅下車 モノレール乗換「流通センター」駅下車　徒歩0分　入場料：お問い合わせ：〒211 川崎市中原区宮内2－5－2　株式会社テクノ　044－766－0444　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。コスプレは禁止です。会場への問い合わせは禁止です。

Game music is still alive! -parsec1- コ

開催日：96年4月7日　主催：Visionners／協賛：Apnaga　開催場所：パルシティ江東・レクホール　アクセス：JR線「錦糸町」駅下車 バス（東22系統）乗換「扇橋2丁目」下車徒歩6分　入場料：前売¥400　当日¥500　お問い合わせ：〒362 埼玉県上尾市西上尾第一団地2－3－206　堀内 方「Visionners」係　注意事項：ゲーム系コスプレダンスパーティーです。コスプレはゲーム系のみ可です。露出度の高いコスチューム、ヘアーカラースプレー及び羽扇子の使用は禁止です。その他、スタッフが危険とみなした物の持ち込みも禁止します。

スクウェアONLY・三角関係・Ⅳ 同 コ

開催日：96年4月14日　主催：高天原　開催場所：東京文具共和会館3～4F　アクセス：JR総武線／都営地下鉄浅草線「浅草橋」駅下車　徒歩6分　入場料：¥500（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒116 東京都荒川区荒川5－26－8　小池方「高天原」係　注意事項：スクウェアオンリー同人誌即売会です。コスプレはファンタジーとRPGのみ可です。更衣室の使用には¥200～300が必要です。当日9時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

K.O.F'96 同 コ

開催日：96年4月14日　主催：バイオ菜園s／協賛：TOY-BOX、zion、ゴルジ隊、H.B.D.他　開催場所：東京文具共和会館2Fアクセス：JR総武線／都営地下鉄浅草線「浅草橋」駅下車　徒歩6分　入場料：¥300～400（パンフレット代／自由購入制）　お問い合わせ：〒350－12 埼玉県日高市高荻2173－22　芳賀真弓方「'96」係　注意事項：ザ・キング・オブ・ファイターズオンリー同人誌即売会です。コスプレはゲーム系のみ可です。また登録料は、事前¥200、当日¥300です。写真撮影の登録には身分証明書が必要です。当日9時以前の来場は禁止です。

コミックライブin東京1 同 コ

開催日：96年4月14日　主催：スタジオYOU　開催場所：東京国際展示場（東京ビッグサイト）　アクセス：東京臨海交通／臨海線「展示場正門前」駅下車　徒歩0分　入場料：未定　お問い合わせ：〒111 東京都浅草郵便局私書箱108「コミックライブin東京1」　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。コスプレは「サークル参加者」のみ、1サークルにつき3名まで可です。コスプレの受付は当日です。一般参加の方はコスプレできません。写真撮影は本部にて許可をとり、規定を守りながら行ってください。

描く前にやるべきこととは…？

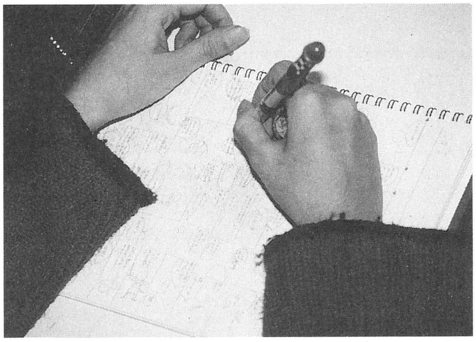
みんな、イベントやその他の方法で、同人誌をゲットしたかな？　まだの人は早くゲットしましょうね。とにかく読まなければ、始まりません。読むにしてもジャンルにとらわれず、いろいろなジャンルを、できるだけたくさん読むことをオススメします。もちろん、同人誌だけでなく、商業誌を並行して読んでもOKさ！

で、今月ですが、「読んだけど、その先はどうなるのか？」ってことを説明していきます。目ん玉ひんむいて読んでね。

読んでいると、気に入った作品とかキャラクターとかが出てくるよね？　そしてそういったものを模写してみたり…。こうなるともう、キミの本能が『描け！』っていってるようなもんなんですね。で、いざ描き始めるって時に役立つのが、今まで自分が読んできた作品群なのだ。

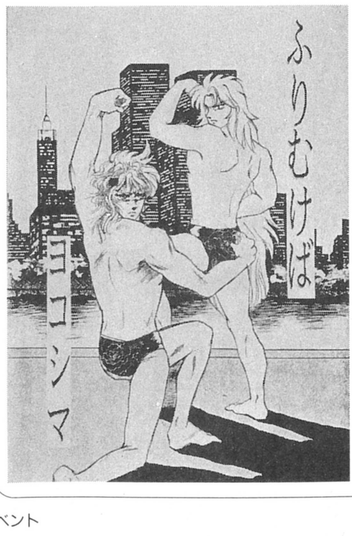


ものの表現の仕方とか作品の構成方法とかっていうのは、いろいろな本を読んでいるうちに、自然と身についていくものなんだよね。やっぱり描くのなら、基本的な部分は押さえておきたいもの。それに、最初から上手く描ける人なんてほとんどいないんだから、そのための勉強はしないとね。また、描くのには道具も必要だけど、最初から全部買い揃える必要はないぞ。最初はそれこそ鉛筆やカラーサインペンだけでも充分。読んだり描いているうちに、特殊な技法やそれにともなう道具などが分かってくるので、そのつど買い足していけばいいのだ。



▲最初は普通のノートに鉛筆で描こう。道具の買い揃えはその後だ!!

June系同人誌 ～もうひとつの（禁断の）



今月はJune系同人誌の説明。この種類の同人誌は、簡単にいってしまえば、ホモセクシュアルを題材にしたものだ。聞いた瞬間「え!?」と思う人もいるかもしれないが、このジャンル、じつは結構な人気を誇っているのだ。というのも、題材自身こそまだまだアブノーマルな部類に入るのだが、ストーリーが練り込まれており、読んでいて無理のない設定になっているものが多いからだ。また、描き手も読み手も、大半が女性というのもひとつの特徴。ちなみに「June系」という言葉は、商業誌の『June』からきたもの。この雑誌に掲載されている漫画は、すべてホモセクシュアルを題材にしているのだ。



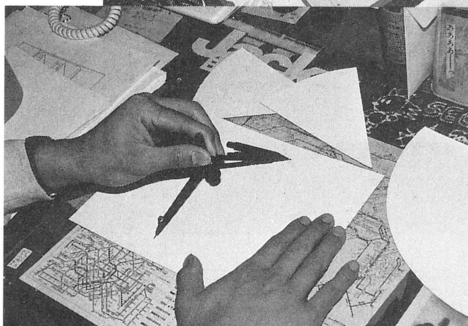
記号：同＝同人誌イベント／コ＝コスプレ（も可能な）イベント

Do ザコスプレ

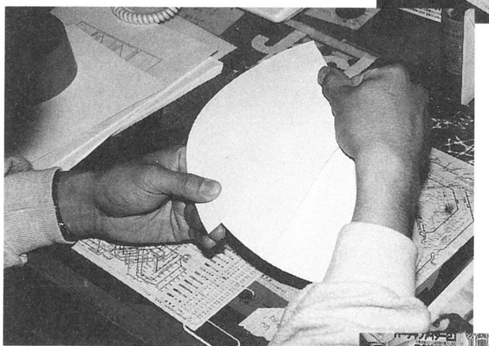
大好評でどか〜ん!! そんなわけだから、今月もハデにいっちゃいますよ。覚悟してねん♡

どうも、こんちわ。調子はどうですか？ 元気にコスプレってますか？ ところで皆さん、暖かくなりましたねぇ。ポカポカ陽気で、いつでもどこでもスリーピーな今日このごろって感じで。ま、4月ですからね…。え？ 4月…？ はっ!! 4月っていったらアンタ、大変な時期じゃないですか。何が大変って、出会いと別れの時期だからっすよ。出会いと別れといえば、アドミット&グラデュエイト。分かりやすくジャパニーズでいうと、入学と卒業ってことですよ！ あ〜そしてぇ!! 絶対的に、そして人類学的見地から考えて、誰がどう解釈しても重要なのは、卒業よりも入学!! だって卒業って、どことなくアンニュイ&ブルーじゃない？ しかぁし!! 入学は違う。入学はハッピー&ビューティフォー。そして、それに決して欠かせないのは1年生!! それに1年生がいなければ、2年生や3年生とかの存在意義がなくなってしまうじゃないか!! そんなことになったら大変だから、今月は1年生のコスプレをします。用意するものは厚紙、コンパス、黄色のサインペン、そしてハサミとセロテープだ。作り方は、下の説明文と写真を見れば完璧。さぁ、これでキミも今日からりっぱな1年生!! よかったね♡ でも、間違ってもこのコスプレで入学式の会場へ行ってはダメ!! ポリスメンが来て、キミがゲットされてしまうぞ!!





▲あんまり小さいと、後でつなぎ合わなくなる。少し大きめに作っておくといい。色も塗ろう
◀これは上のものよりも大きく作る。「ちょっと大きいかな？」と思うくらいが丁度いいぞ!!



▲小さい方は前と後、大きい方は横になるようにつなぎ合わせる。内側からガムテープで止めると◎!!



1. 写真のような形に厚紙を切り取ろう。まずは新聞紙などで型紙を作り、それに合わせて厚紙を切り取るといいぞ。
2. 丸い部分はコンパスを使おう。1と2は、自分の頭のサイズに合わせて作る。それぞれ4枚も作れば充分たりるよ。
3. 1と2で作ったものを貼り合わせる。この時、「ツバ」の部分も忘れずに作って、一緒に取り付けてしまおう!!
4. 大完成の図。友達に自慢してもOK!! でも、このまま外に出ると、デンジャラスな人に見られてしまうので要注意

愛のかたち？〜



TENASSEN 7
同 コ

開催日：96年4月20日　主催：TENASSEN実行委員会　開催場所：東京ビッグサイト　アクセス：東京臨海交通／臨海線「展示場正門前」駅下車　徒歩0分　入場料：無料（カタログ自由購入制）　お問い合わせ先：〒222 横浜市港北区篠原町980エスパシオ新横浜A－205　045－401－3286（毎週水曜日12時～17時まで）　担当／福山　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。コスプレは当日受付（1人¥500）です。館内及び指定場所以外でのコスプレはできません。また、ビデオでの撮影はご遠慮ください。会場への問い合わせは禁止です。

花鎮祭・其の拾七（三周年記念）
同 コ

開催日：96年4月29日　主催：高天原　開催場所：都立産業貿易センター3F　アクセス：JR線「浜松町」駅下車　徒歩5分入場料：¥500（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒116 東京都荒川区荒川5－26－8　小池方「高天原」注意事項：ゲーム&ファンタジー系オンリー同人誌即売会です。コスプレはゲームとファンタジー系のみ可です。写真撮影には、身分証明書が必要です。当日9時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

OPERATION METEOR－02－
同

開催日：96年5月12日　主催：真幌屋、音井ロボット研究所　開催場所：大田区産業プラザ2F　アクセス：「京急蒲田」駅下車　徒歩3分　入場料：¥400～500（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒239 神奈川県横須賀市小原台36－4松井彰方「W－02」係　注意事項：ガンダムウイングオンリー同人誌即売会です。コスプレは未定です。お問い合わせください。当日9時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

コミックグリフォン70
同 コ

開催日：96年4月21日　主催：コミックグリフォン準備会　開催場所：江東区森下文化センター4F・レクホール　アクセス：都営地下鉄新宿線「森下」駅下車　徒歩7分　入場料：¥300（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒155 東京都世田谷区北沢5－21－9－201「コミックグリフォン準備会」注意事項：ゲーム系同人誌即売会です。コスプレはゲーム、ファンタジー系のみ可です。サークル参加、一般参加を問わず、コスプレは事前登録制です。当日9時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

MAXIMUM・5
同 コ

開催日：96年4月29日　主催：MAX!!　開催場所：横浜市技能文化会館　アクセス：JR線「関内」駅南口下車　徒歩5分市営地下鉄線「伊勢崎長者町」駅下車　徒歩5分　入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒253 神奈川県茅ヶ崎市下寺尾1557－4　田中晶子　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。コスプレはオールジャンル可で、当日有料登録制（¥200）です。小学生以下の方は入場できません。当日9時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

コミックグリフォン・71
同 コ

開催日：96年5月12日　主催：コミックグリフォン準備会　開催場所：世田谷区民会館2F・集会室　アクセス：東急世田谷線「松陰神社前」駅下車　徒歩5分　入場料：¥300（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒155 東京都世田谷区北沢5－21－9－201　「コミックグリフォン準備会」　注意事項：ゲーム系同人誌即売会です。コスプレはゲームとファンタジー系のみ可です。サークル参加、一般参加を問わず、コスプレは事前登録制です。当日9時以前の来場、会場への問い合わせは禁止です。

Re-cess・4/28
同

開催日：96年4月28日　主催：プランニングRe　開催場所：大難波スペース・ヌゥー　アクセス：JR線「難波」駅or地下鉄四ツ橋線「難波」駅　26番出口より徒歩5分　入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒577 大阪市西成区山王1－1－10－205　プランニングRe「REC」係　06－633－3261（水・日・祝定休　13時～18時）06－633－3264（24時間受け付け）　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。詳しくはお問い合わせください。

プラス1
同

開催日：96年4月29日　主催：スタジオドロップ、スナックカリカリ、3丁目の中古ゲーム屋さん、お江戸の茶屋、鮭缶工房、DoDo、HYDRO SULFID、たいがーばーむがーでん　開催場所：神奈川県中小企業センター14階会議室　アクセス：JR線「関内」駅北口下車　徒歩3分　入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒144 東京都大田区本羽田2－1－12　戸塚方「P1」係　注意事項：マジカルドロップ中心同人誌即売会です。コスプレは禁止です。『マジカルドロップ』のゲーム大会開催予定。

RE-cess plus・5/19
同

開催日：96年5月19日　主催：プランニングRE　開催場所：大難波スペース・ヌゥー　アクセス：JR線「難波」駅or地下鉄四ツ橋線「難波」駅　26番出口より徒歩5分　入場料：未定（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒577 大阪市西成区山王1－1－10－205　プランニングRe「REC」係　06－633－3261（水・日・祝定休　13時～18時）06－633－3264（24時間受け付け）　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。詳しくはお問い合わせください。

Comic We're
同 コ

開催日：96年4月28日　主催：コミックウィア実行委員会　開催場所：大阪府・都島区民センター　アクセス：JR環状線／地下鉄鶴見緑地線／京阪電車「京橋」駅下車　徒歩5分　入場料：¥300（予価）　お問い合わせ：〒573 大阪府枚方市東中振2－9－1－816　浅田涼子　注意事項：オールジャンル同人誌即売会です。コスプレはオールジャンル可です。詳しくはお問い合わせください。

高天原憲法発布記念ダンパ
コ

開催日：96年5月3日　主催：高天原／協賛：きたきたくらぶ　開催場所：高島平区民館3Fホール　アクセス：都営地下鉄三田線「高島平」駅下車　徒歩3分　入場料：¥700　お問い合わせ：〒116 東京都荒川区荒川5－26－8　小池方「高天原（左）」係　注意事項：オールジャンルコスプレダンスパーティーです。写真撮影には、身分証明書が必要です。羽扇子の使用は禁止です。また、露出度の高いコスチュームも禁止です。会場への問い合わせは禁止です。

COMITIA in OSAKA 7
同

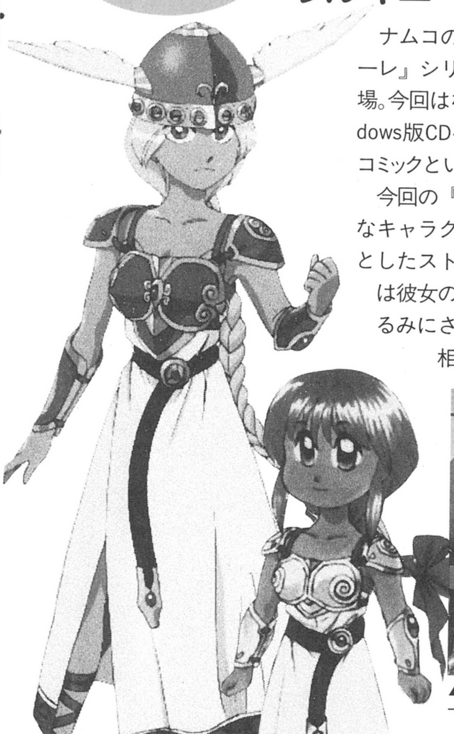
開催日：96年5月26日　主催：大阪コミティア実行委員会　開催場所：神戸サンボーホール　アクセス：JR線／地下鉄線／阪急、阪神「三宮」駅下車　徒歩10分　入場料：¥500（パンフレット代／全員購入制）　お問い合わせ：〒558 大阪市住吉郵便局私書箱15号「大阪コミティア実行委員会」係※90円切手貼付の封筒を同封の上、お送りください。　注意事項：創作同人誌オンリー同人誌即売会です。詳しくはお問い合わせの上、資料を請求してください。

ゲーム関連声優

このコーナーも残念ながら今月で最終回。しかし、ゲームと声優さんのメディアミックスは、これからもどんどん発達していくのだ！

DIGITAL COMIC & CD

ナムコの人気キャラ「ワルキューレ」が デジコミで登場!!



ナムコの伝説的ゲーム『ワルキューレ』シリーズの最新作がついに登場。今回はなんと、シリーズ初のWindows版CD-ROMで、しかもデジタルコミックという形で発売されるのだ！

今回の『ワルキューレ』は、新たなキャラクター「ローザ」を主人公としたストーリーで、ワルキューレは彼女のお守り役。住人がぬいぐるみにされるという奇妙な事件が相次いで起きる天の浮島に降り立った2人は、この事件を解決するために乗り込むのだが…。

どちらかと言えばドタバタ劇の今回のストーリー。ローザ役に鈴木真仁、ワルキューレ役に久川綾を起用するなど豪華メンバーが勢揃い。また、10人（匹？）の「フェアリーズ」に若手声優10人を起用しているぞ！

このCD-ROMは、4月26日に定価5900円でナムコから発売されるのだ！音楽CDも3月25日に発売されるよ。

Windowsに対応!!





▲こちらは主軸を勤めるベテラン声優陣。豪華メンバーでワルキューレの世界をより美しくしてくれるぞ



▲そしてこちらがこれからが花盛りの若手声優陣によるフェアリーズ。今のうちにチェックを怠るな！



ワルキューレの伝説　外伝
〜ローザの冒険〜
［TDKレコード／TDCD－1133］

RECORDING REPORT

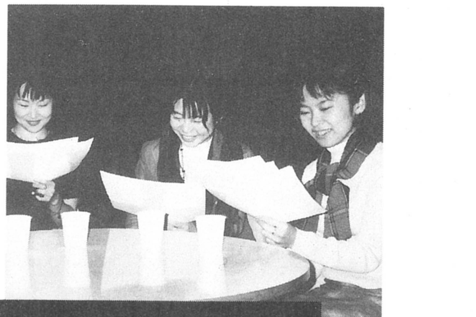
新作『スーパーリアル麻雀PVI』キャスティング決定!!



アーケード麻雀の老舗的シリーズ、セタの『スーパーリアル麻雀P』シリーズの最新作である『PVI』のボイス収録が先日行われた。今回も3人の女の子が君たちを待っているのだが、今回はストーリーがちょっと面白い。

ひょんなことから老人を助けた主人公。是非にお礼をさせろとせがむ老人に、主人公は冗談半分で「嫁がほしい」とたのむ。そして老人の紹介で登場した3人の女の子と、麻雀勝負で嫁取り合戦が始まる…というもの。

嫁候補の3人の声を当てているのが右の3人。それこそ嫁にほしい可愛い娘ばかり。撮影時も常に笑顔を絶やさない明るい彼女たちは、この日はゲームのボイス以外にもテレホンサービスの収録も行った。収録が押していたにも関わらず、取材に応じてくれた彼女たちに感謝しつつ、ゲームの登場を待ちたいね。春には彼女たちの笑顔に会えるはずだぞ。





▲◀左から柳沢さん、大塚さん、豊嶋さんの3人だ。彼女たちの声がゲーセンで聞ける日も近いぞ！

CHARACTERS & VOICES

ファン必見！キャラクターデザイン画も公開だ!!

『スカルファング』ボイスリスト

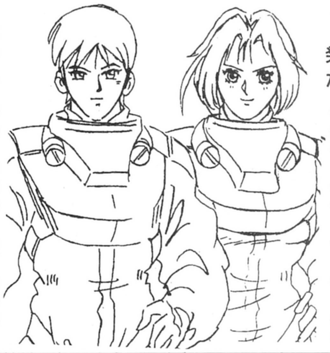
データイーストが放った、『空牙』シリーズ第三作『スカルファング』。
今回は主人公のパイロットキャラが４人になり、しかも状況に応じてしゃべりまくりなのだ！ ここではそのセリフ集に加えて、キャラデザイン画も掲載するぞ。ホントはメカデザイン画も欲しかったんだけど（←メカマニア）メカはしゃべらないからなぁ（苦笑）。



CODENAME:HAWK

ファイターパイロットは、バレルロールという無敵状態での突攻が可能になる。キャラクター性も熱血系なのだ。（声：檜山修之）

- 「エンジンまわせ——っ!!」（キャラ決定時）
- 「了解!! 見ていてくれ!!」（応答）
- 「やりやがったな！ まだ！まだぁっ!!」（ヒットダメージ）
- 「ここまでか！ 脱出する!!」（ゲームオーバー）
- 「これより敵本隊を追撃する!!」（ステージスタート）
- 「敵本体、補足!! ただちに攻撃に移る！」（ステージボス出現時）
- 「作戦完了っ!! これより帰還する！」（ステージクリアー）
- 「野郎ォッ!!」（悲鳴）
- 「アターックっ!!」（怒号）



CODENAME:SPARROW

こちらは女性のファイターパイロット。活発なキャラクターはHAWKと同じ。やられたらやりかえす！（声：根谷美智子）

- 「OK！ まかせてもらいましょ!!」（キャラ決定時）
- 「わかったわ！ 大丈夫！」（応答）
- 「よくも、やったわね！ 冗談じゃないわ！」（ヒットダメージ）
- 「うそっ!! 後は頼みます!!」（ゲームオーバー）
- 「作戦開始します。敵DATAの分析よろしくね！」（ステージスタート）
- 「敵本体視認しました!! 間もなく射程距離に入ります！」（ステージボス出現時）
- 「BINGO～っ!! 任務完了しました～！」（ステージクリアー）
- 「きゃあああっ!!」（悲鳴）
- 「いっけー!!」（怒号）

↑FIGHTER-PILOTS **BOMBER-PILOTS↓**

CODENAME:RAVEN

ボマーパイロットは、対地攻撃衛星に援護射撃をやらせる戦略派だ。どちらかと言うと落ち着いてる系のキャラ。（声：千葉一伸）

- 「俺が出なけりゃ、ならないのか？」（キャラ決定時）
- 「OK…。まぁ、見てなって」（応答）
- 「やれやれ…。敵さんも、やってくれるねえ…」（ヒットダメージ）
- 「くそっ！ 俺もヤキがまわったもんだ」（ゲームオーバー）
- 「追撃を開始する」（ステージスタート）
- 「敵さんを補足した。さて、いっちょもんでやるか…」（ステージボス出現時）
- 「もう終わりか？ 任務、完了したらしい…」（ステージクリアー）
- 「ちぃっ!! くらったかっ!?」（悲鳴）
- 「いくぞォーッ!!」（怒号）



CODENAME:CRANE

こちらは女性のボマーパイロット。少しばかりおカタい感じだ。（声：吉田古奈美）

- 「いつでも発進できますよ」（キャラ決定時）
- 「了解しました。まかせてください！」（応答）
- 「大丈夫です！ まだ、行けます！」（ヒットダメージ）
- 「すみません！ ベイルアウトします!!」（ゲームオーバー）
- 「敵主力部隊、追撃の任務につきます」（ステージスタート）
- 「敵主力部隊、確認しました！ 間にあったわね！」（ステージボス出現時）
- 「敵主力、撃破完了しました。離脱します！」（ステージクリアー）
- 「きゃあああっ!!」（悲鳴）
- 「行けるッ!!」（怒号）



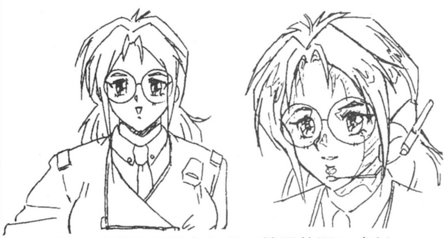
航法オペレーター



母艦“轟牙”から、パイロットたちをナビゲートしてくれるのだ。（声：根谷美智子）

- 「各パイロットは搭乗を急いでください！」「リーダーを決めてください！」（自機セレクト時）
- 「こちら轟牙！ 骸牙小隊、応答願います！」「戦闘支援回線より入電!!」（通信演出導入部）
- 「敵機、加速（減速）するもよう！」「敵主力、前方（後方）距離×××に確認」「スピードアップ（ダウン）してください！」（ボス戦時ナビゲーション）
- 「進路上に機雷が設置されたエリアがあります」「気をつけてください!!」（通常ナビゲーション）
- 「頑張ってください!! あと、少しです!!」（ボス戦時アオリ文句）
- 「やりましたっ！ 敵主力撃破しました!!」「お疲れさまでした！ 直ちに回収に向かいます!!」（ステージクリア系）
- 「うそっ！」「そんな!!」「艦への損害多数!!」「キャアっ!!」（悲鳴）
- 「９（ナイン）」～「０（ゼロ）」（座標指示用）
- 「最後まで聞いてっ！」（メッセージスキップ時）

作戦支援オペレーター



ステージボスの弱点など、戦闘状況に応じた情報を、随時インフォメーションしてくれる。眼鏡系とは、なかなかツボを突きまくっていると言わざるを得ますまい！ …って何を書いているんだ私は。（声：吉田古奈美）

- 「骸牙小隊、応答願います！」（呼び出し）
- 「戦術支援回線より入電!! スカイアイズの捕らえた映像を回します」（ボス戦時ナビゲーション）
- 「前方（後方）より高熱源体接近！」「注意してください」（ボス出現時ナビゲーション）
- 「敵機のDATA分析が終わりました！ DATAを回します」「マークされたポイントが構造上弱いようです」（ボス弱点指示）
- 「第一次（第二次、第三次、最終）防衛ライン接近！」「第一次（第二次、第三次、最終）防衛ライン突破！」（通常時、敵部隊侵攻度ナビゲーション）
- 「作戦失敗です！ 敵機、高速で離脱します!!」「敵攻撃衛星接近!! これ以上の追撃は危険です!!」「スカイアイズ撃墜されました!!」（作戦失敗時）・
- 12時（～1時）より敵機!!（ボス方位指示）

轟牙艦長



実はさりげなく、「ひげの上官」もシリーズ恒例だったりして。（声：徳丸 完）

- 「諸君ら骸牙小隊に与えられた任務は、ラグナロック強襲部隊に最終防衛ラインを突破される前に、速やかに補足、撃破することである」「諸君らの健闘を祈るっ！」（ステージスタート）
- 「よくやった!! 作戦成功だ！」「あぶない所だったが、作戦成功だ！」「司令部より次の戦地への展開要請があった。我々はこれより最大戦速で目的地へ向かう！」「骸牙小隊の回収急げっ！」（ステージクリア系）
- 「諸君のおかげで、ラグナロックの攻撃も一応くい止められたようだ」「司令部より作戦終了の連絡が入った。轟牙はこれより補給、改装を受けるためにドックへ向かう。君達も次の作戦に備えて、ゆっくり羽を伸ばして欲しい」「本作戦に参加した者全てに伝えたい。おめでとう!! そして、ありがとう!!」（オールクリア）
- 「グうっ!!」（悲鳴）
- 「構うな！ 突っ込めッ!!」（怒号）



鈴木真仁

今回の主人公、ローザ役を担当している鈴木さんは『赤ずきんチャチャ』のチャチャ役で知られる声優さんだ。ローザの快活なキャラクター性は、チャチャに通じるものがあるのでは…!?

［ワルキューレの伝説・外伝］



久川　綾

今回のワルキューレ役は久川さん。セーラーマーキュリー役をまっ先に思い浮かべる人も多いと思うけど、『カイザーナックル』（タイトー）のライザ役など、アーケード作品でも活躍されているのだ。

［ワルキューレの伝説・外伝］



折笠　愛

ローザとワルキューレを浮島に派遣する女神様を演ずるのが、この折笠さん。PC-FXで発売が予定されている『天地無用！　魎皇鬼FX』でも、原作のアニメでもおなじみの魎呼役として活躍するぞ。　［ワルキューレの伝説・外伝］



緒方恵美

今や『新世紀エヴァンゲリオン』の碇シンジ役として、超要注目声優のひとりとなってしまっている緒方さん。今回のCD-ROMでは、名サブキャラ（?）のコアクマン、ミシェール役を担当している。　［ワルキューレの伝説・外伝］



豊嶋真千子

『セーラームーンSS』の敵役パラパラを演じている豊嶋さんが、今回の最年少の香山タマミ役を担当。実はSFC版『かまいたちの夜』で聞こえる悲鳴も、すべて彼女の声だったりするのです。

［スーパーリアル麻雀PⅥ］



大塚瑞恵

眼鏡と三つ編みという取り合わせがツボを…（←もういいって）な来宮ゆかり役を担当するのが大塚さん。PCエンジン版『メタルエンジェル2』のイライザ役など、ゲーム関連でも活躍されているのだ。　［スーパーリアル麻雀PⅥ］



柳沢三千代

シリーズ初の20代キャラ（！）、保母さんの栗原真理役を演じるのは柳沢さん。『それいけ！　アンパンマン』でのレギュラー担当、カレーパンマン役とのイメージギャップがすごすぎるぞ。

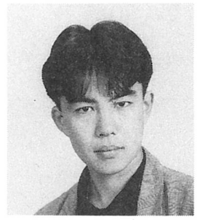
［スーパーリアル麻雀PⅥ］



檜山修之

熱血派ファイターパイロット"HAWK"を演じる檜山さんは、アーケードゲームでは『ヴァンパイア　ハンター』のデミトリ、ドノヴァン、パイロンの3役を担当していることで有名だよね！

［スカルファング］



千葉一伸

クールなボマーパイロット"RAVEN"役を演じる千葉さんは、『蒼き伝説シュート！』の佐々木豊役を担当されていた声優さん。他にも『魔法騎士　レイアース』の獅堂　優役なども、千葉さんによるものだ。　［スカルファング］



根谷美智子

"SPARROW"と航法オペレーターの2役を担当したのは、『獣戦士ガルキーバ』の舞原このは役の根谷さん。パソコンゲームが原作のOAV、『パワードール』でもファン・クァンメイ役として出演しているぞ。　［スカルファング］



吉田古奈美

『魔法騎士　レイアース』の龍咲　海役を演じている吉田さんが、今回"CRANE"と作戦支援オペレーターの2役を担当しているのだ。『魔法陣グルグル』のククリ役なども吉田さんによるものだよね。　［スカルファング］



徳丸　完

今回、轟牙艦長を担当した徳丸さんは、『ヴァンパイア　ハンター』でビシャモンやビクトル、それにサスカッチなどの5役を一人で演じている。この記録（?）は、しばらく塗りかえられないのでは。

［スカルファング］



女々しい野郎どもの詩／上田祐司

発売元：コナミ　／販売元：キングレコード
品番：KIDA－7606　／収録時間：18分44秒
定価：1,000円　／発売日：発売中（3月23日）

『ときめきメモリアル』早乙女好雄役でおなじみの上田祐司さんの、1st.シングルCDが発売されるぞ。ゲーム中のバッドエンディングBGMをフルコーラスバージョンで完全収録。



告白／金月真美

発売元：コナミ　／販売元：キングレコード
品番：KIDA－7607　／収録時間：18分33秒
定価：1,000円　／発売日：発売中（3月23日）

『ときめきメモリアル』藤崎詩織役、金月真美さんの待望の2nd.シングルは、ゲーム中の告白シーンBGMのボーカルアレンジ曲！　「夕凪便り」ボーカルアレンジも収録しているぞ。

協力：（株）青二プロダクション、（株）アーツビジョン、（有）フリーアトム、（株）ぷろだくしょんバオバブ、（株）セタ、データイースト（株）、（株）ナムコ

GM&ビデオ新譜

今月の一押しは『沙羅曼蛇2』！　しかしながら『キリーク・ザ・ブラッド』もひそかにかっこよくて、捨てがたいのであります。

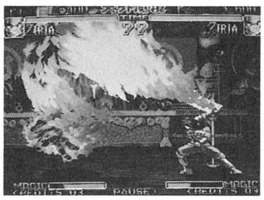
発表!!　担当編集が独断で選ぶ The（ザ・キング・オブ・ゲームミュージック）KING of Game Musics '95!!

安定しきった音楽より、生き生きとしたノイズを聴きたい。ピコピコ音でも構わないんだ。

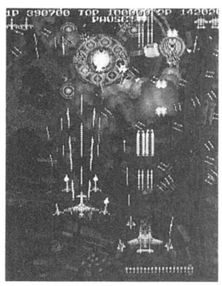
ハ〜イ、ムーチョさんですよ!!　今回は無理やりスペースを取って、昨年度のグレイツだったGMについて書き遺して（苦笑）おきたいな、と思ったのれす！　よろしくね。

ボクの昨年一番のお気に入りは、サンソフトさんの『ギャラクシーファイト』。ギターのフレーズサンプリングや、環境音楽的な対戦専用ステージBGMなど、NEO・GEOの音源にはこんな使い方があるのか！　と新鮮な衝撃をビシビシと受けたものですよ。

そう、この〝新鮮な衝撃〟がGMには大事なの。『スカイターゲット』のタイトル曲も、昨今のセガらしからぬ(?)ヘヴィなアレンジにビビッときましたもの。もうデモだけ見まくり状態。早急にCD化を願います。最近では『バトルガレッガ』がかなりいい感じなので、傑作『疾風魔法大作戦』とカップリングでCD化されたらいいですね。あとは『ハイパーデュエル』とか、『ギガンデス』とか（中略）。



▲『天外』もいい味出してたよね！

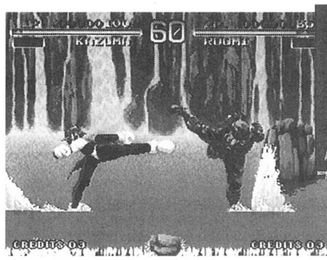


◀今年の要注意GM『バトルガレッガ』

あと、けっこう気に入っているのが『鉄拳2』と『逆鱗弾』。PSGやFM音源といった〝旧世代音源〟っぽい音を、さりげなく組み込んだりしていてポイント高いです。

いえね、昔はPSGの音とかを「しょぼいなー」と思いましたけどもね。やっぱり、GMという音表現の独自性を考えると、これらの音源は重要だったんだなと最近思っています。

…ああ、もっとチープな音に酔わせて！





▲ネオジオ音源の演奏レベルを引き上げた快作。さあ聴け！

1	ギャラクシーファイト	サンソフト
2	鉄拳2	ナムコ
3	スカイターゲット	セガ
4	逆鱗弾	タイトー
5	天外魔境・真伝	ハドソン

待ちやがれ！ポエゾウのもうひとこと！

GM担当がそんなランキングでいいのか〜！　本当の1995年の最高傑作、それは『がんばれ！　ギンくん』だぁ！　ほのぼのとしたこのチープな音がまたいいんだよね。CDの最初に収録されてるラジオ編もベリグー！　ゲームも最高に楽しいんだから！

沙羅曼蛇2　オリジナル・ゲーム・サントラ



ゲームメーカー：コナミ
発売元：コナミ／販売元：キングレコード
品番：KICA-7695／収録時間：49分07秒
価格：2200円
発売日：4月5日

コナミレーベルの「オリジナル・ゲーム・サントラ」シリーズから、新作シューティング『沙羅曼蛇2』のアルバムが発売されるぞ。

オリジナル音源のみの収録となっているが、これがもう充実しまくり！『沙羅曼蛇2』で書き起こされた新曲だけでなく、前作『沙羅曼蛇』の一部の曲も新バージョンとして収録されているのだ。昔からのコナミGMのファンなら聴き逃せない一枚であろう。（知る人ぞ知る、"MSX版"の曲までセレクトされているのにはビックリ。マニアック過ぎますコナミさん!!）

また、ボーナストラックが4曲用意されていて、未使用曲なども聴くことができるぞ。お買い得だね。

REAL BOUT餓狼伝説／SNK アレンジ・サウンド・トラックス



ゲームメーカー：SNK
発売元：サイトロン&アート　販売元：ポニーキャニオン
品番：PCCB-00207　収録時間：44分02秒
価格：2500円　発売日：発売中

SNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」プロデュースによるフルアレンジアルバム。ロックオペラ調あり、ラップ調あり、とさまざまな音楽性で『餓狼伝説』の世界を演出している。

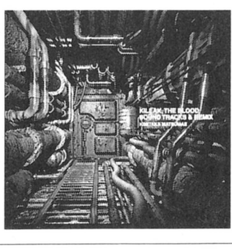
神凰拳／SAURUS



ゲームメーカー：ザウルス
発売元：サイトロン&アート　販売元：ポニーキャニオン
品番：PCCB-00208　収録時間：42分43秒
価格：1500円　発売日：発売中

ザウルス参入第一弾アルバムは、対戦格闘ゲーム『神凰拳』のサントラ集だ。NEO・GEOのサンプリング音源を使い、ポップなダンスミュージックっぽく仕上げている。

KILEAK,THE BLOOD サウンドトラックス&リミックス/松前公高



ゲームメーカー：GENKI
発売・販売元：ソニーレコード
品番：SRCL-3496　収録時間：58分43秒
価格：2800円　発売日：発売中

『キリーク・ザ・ブラッド』シリーズのサウンドを全て手掛けた作曲家の松前氏がリミックスなどを施したアルバム。かなり細かく凝った作りなので、聴きごたえがあるぞ。

闘神伝2 ゲーム・サウンドトラック



ゲームメーカー：TAKARA／TAM SOFT
発売・販売元：ソニーレコード
品番：SRCL-3471　収録時間：58分38秒
価格：2000円　発売日：4月21日

前作に引き続き、プレイステーション版のサウンドを収録。2テイク用意されているソフィアBGMや、隠しキャラ〝ヴァーミリオン〟たちの曲もしっかり収録されているのだ。



アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEEN~／サンソフト

ゲームメーカー：サンソフト
発売元：サイトロン&アート　販売元：ポニーキャニオン
品番：PCCB－00210　収録時間：53分46秒＋62分32秒
価格：2000円　発売日：発売中　［CD２枚組］

セガサターン版オリジナルBGMを、CD音源と内蔵音源の両方を含めてCD２枚組で完全収録。さらにボーナストラックとしてアレンジバージョンも聴くことができる。



カオスシード風水回廊記 GM-PROGRESS－6

ゲームメーカー：タイトー
発売元：メディアリング　販売元：ポリグラム
品番：MGCD－1017　収録時間：74分06秒
価格：2500円　発売日：発売中

スーパーファミコン版オリジナルBGMに加えて、３Dアレンジ・ヴァージョンを４曲収録。スーパー３D効果による立体音響を前面に押し出している、響次元レーベルの作品らしい内容。



ミュージック フロム イースⅤ 失われた砂の都ケフィン

ゲームメーカー：日本ファルコム
発売・販売元：キングレコード
品番：KICA-1175～6　収録時間：69分37秒＋67分31秒
価格：3800円　発売日：発売中　［CD２枚組］

シリーズ最新作である、スーパーファミコン版のBGM全56曲を、CD２枚組で収録。48ページも及ぶ『イースⅤ』原案資料集も付録についているので、シリーズのファンは要チェック。



ドラゴンフォース　創世紀編 GM-PROGRESS－7

ゲームメーカー：セガ
発売元：メディアリング　販売元：ポリグラム
品番：MGCD－1018　収録時間：50分07秒
価格：2500円　発売日：４月１日

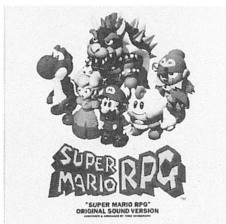
セガサターン版、新作シミュレーションRPGのイメージアルバム、代表曲６曲のアレンジ・ヴァージョンのほか、スーパー・３D・オリジナルイメージドラマも収録している。



あすか120％　BURNNING Fest. MINIMUM

ゲームメーカー：ファミリーソフト／フィル・イン・カフェ
発売元：データム・ポリスター　販売元：ポリグラム
品番：DPCX－5063
価格：2500円　発売日：発売中

パソコンなどで人気の美少女格闘ゲームが、ついにドラマCDになって登場する。オリジナルドラマ１編と、本田飛鳥役の茶山莉子さんなどによるボーカル曲を２曲収録している。



スーパーマリオRPG　オリジナル・サウンド・ヴァージョン

ゲームメーカー：任天堂／スクウェア
発売元：NTT出版　販売元：ポリスター
品番：PSCN-5047～8　収録時間：51分09秒＋52分29秒
価格：2800円　発売日：発売中　［CD２枚組］

RPGならではのドラマ性に、アクション重視の「マリオらしさ」がドッキング。『フロントミッション』も担当した作曲者、下村陽子さん自ら「ごきげんミュージック」と語る出来だ。



REAL BOUT餓狼伝説／SNK

ゲームメーカー：SNK
発売・販売元：ポニーキャニオン
品番：［ビデオ］PCVP－11853／［LD］PCLP－00598
収録時間：90分　価格：各4800円　発売日：発売中

テリーを使用してのストーリープレイ、全キャラ攻略、それにスタッフロールはもちろんのこと、ゲームでの声優さんが総登場するショートドラマもバッチリ収録しているぞ。



サイバーカセットコレクション05 『ワールドヒーローズ２JET』

ゲームメーカー：ADK
発売・販売元：ムービック　価格：1980円
発売日：４月下旬
出演：置鮎龍太郎、矢尾一樹、根谷美智子ほか

A面にはメインの日常（？）ドラマ。B面には、「リョウコの柔道教室」「ハンゾウ・フウマの忍法合戦」など、ショートギャグ集を収録。全編お笑いで贈るカセットドラマだ！

発売日	タイトル	メディア	発売元／販売元／価格／品番／その他
4／3	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／1500円／PCCB－00212／ひとつのテーマ曲をリミックスして、バリエーションを持たせている手法が特徴的
4／3	カプコン・ゲーム・サウンドトラック『19XX THE WAR AGAINST DESTINY』	CD	ビクターエンタテインメント／ビクターエンタテインメント／2000円／VICL－2168／オリジナルBGMに加え、SE集などを収録
4／5	幻想水滸伝 オリジナル・ゲーム・サントラ	CD	コナミ／キングレコード／3200円／KICA－7696～7／プレイステーション版RPGのサントラ全58曲をCD２枚組のボリュームで収録しているぞ
4／19	超鉄ブリキンガー／SAURUS	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／1500円／PCCB－00211／ザウルスのシューティングゲームのサントラ集
4／24	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ	CD	コナミ／キングレコード／2200円／KICA－7699／告白レベルBGMは、おなじみのOPテーマ『ときめき』のインストバージョンだっ
5／2	ART OF FIGHTING　龍虎の拳外伝 アレンジ・サウンド・トラックス	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／2500円／PCCB－00213／早くもアレンジトラックスが登場するぞ
5／17	究極タイガー　／TAKUMI CORP.	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／1500円／PCCB－00214／タクミ・コーポレーションが初参入。タイトーF３ボードのシューティングが原作だ
5／22	Pro-fusion　沙羅曼蛇（仮）	CD	コナミ／キングレコード／予価3000円／KICA－7702／『ツインビーヤッホー！』編が好評のシリーズ。今度は『沙羅曼蛇』がモチーフだ
5／22	セクシーパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	CD	コナミ／キングレコード／予価2200円／KICA－7703／コミカルシューティング『パロディウスだ！』シリーズ最新作がアルバムで登場
6／5	進め！対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	CD	コナミ／キングレコード／予価2200円／KICA－7704／コナミの定番落ちものパズル『対戦ぱずるだま』シリーズ最新作もリリースされるぞ
未定	NINJA MASTER'S～覇王忍法帖～ ADK・ADK SOUND FACTORY	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／1500円／PCCB－00209／ADK久々の対戦格闘ゲームの新作。『ワーヒー』シリーズとの差別化が楽しみ！
未定	わくわく７／SUNSOFT	CD	サイトロン&アート／ポニーキャニオン／1500円／PCCB－00215／『ギャラクシーファイト』のサンソフトが放つ、最新対戦格闘ゲーム
未定	伝説のオウガバトル オーケストラ・バージョン（仮）	CD	データム・ポリスター／ポリグラム／未定／未定／『伝説のオウガバトル』シリーズのサウンドをオーケストラで再現するのだ

※（『ワールドヒーローズ２JET』のジャケット写真は、都合上使用予定のイラストを掲載しました。ご了承ください。）©SNK／ADK 1994

AMスポット

今回紹介するイベントのどれかに、ボク、エイジアも参加しちゃいます。どのイベントかは秘密。それでは会場でお会いしましょう!!

ネオジオワールド

最強は誰だ!第1回NEO・GEO GAME大会

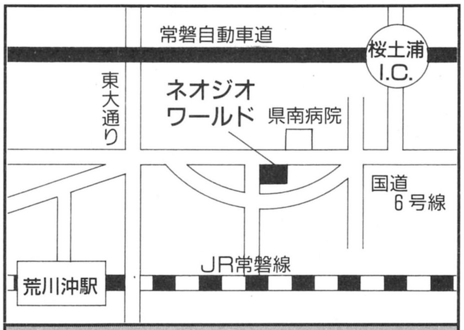
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 異種格闘技王座決定戦

4/7

きたる4月7日(日)、今最も新しいSNKの対戦格闘ゲーム『龍虎の拳 外伝』のゲームキング決定戦が行われる。出場者は3月に行われた予選トーナメント優勝者8名+シード選手として、2月25日に開催された『龍虎の拳 外伝』ゲーム大会優勝者の計9名と、いずれ劣らぬ強者達で異種格闘技王へのバトルが繰り広げられることになる。さて、気になる開催場所は本誌3月号のGAME ULTRA INFOMATIONでも紹介したネオジオワールドだ。

まだ発売されて間もないゲームだけに、どの様な戦いぶりを目にすることができるのかは、全く想像もつかない。が、上級者の対戦テクニックを間近に目にすることは、君達の技術向上のためにもきっと役立つことだろう!!

果たして最強の格闘技は何なのか!? この結果を知りたければ、ネオジオワールドに集合だ。



●JR常磐線・荒川沖駅より関鉄バス2番のりば(土浦駅行き)大房下車●TEL:0298(41)3115(代表)●営業時間:月~金12:00~1:00AM・土日祝日:10:00~1:00AM●駐車場完備 ●土日祝日10:00~21:00荒川沖駅より無料送迎バスあり

頂点を目指す7種類の格闘技!!



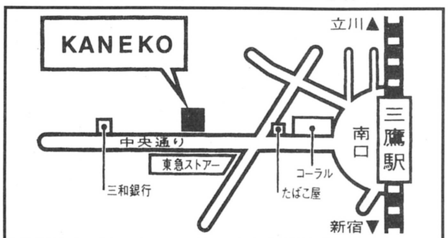
フロントロウ

6ヶ月連続の対戦大会第4戦!!

バーチャファイター2.1&ファイティングバイパーズ大会

4/19,26

お次は、もはやフロント・ロウ恒例ともなりつつある毎月第3金曜開催の『バーチャファイター2.1』大会と、第4金曜開催の『ファイティングバイパーズ』大会の情報だ。どちらの大会も19:30からの開催となっているぞ!!



●JR中央線三鷹駅下車南口より徒歩3分●住所:三鷹市下連雀3-34-4第二たかのビル●TEL:0422(71)7816

何がすごいって、この大会。全6戦中の優勝者に与えられる賞品がものすごいんです。まず『バーチャファイター2.1』大会。全6戦中の総合優勝者には、なんと「25インチアーケード筐体+バーチャファイター」が!! そして、『ファイティングバイパーズ』大会も同様、こちらの方は「セガサターン+サターンソフト」が与えられることになっているのだ!! うーん、ボク出場してもイイですかぁ? なんてね、ウソですってば。でも、腕に自信のあるバーチャジャンキー&バイパーのみなさん。ぜひこの大会に出場して、豪華賞品目指して頑張ってください。

この他にも、フロント・ロウでは4月27日にビンゴパーティーの開催を予定中!! もちろんこちらもちゃんと賞品が用意されているぞ。

もうフロント・ロウから目が離せません!!



▲全6戦の第4戦ってことは、後3回もチャンスがあるってこと



▲本誌の連載攻略をきちんと読んでおけば、優勝も夢ではない!?

ナムコ

伝説の剣ソウルエッジをその手に収めろ!!

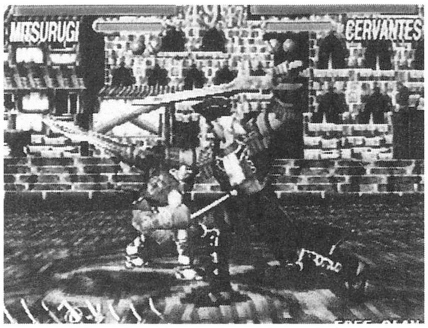
SOUL EDGE 争奪戦 IN APR.

4/29

古来より多くの戦士達によって捜し求められてきた伝説の剣。英雄達の剣と呼ばれ、また、邪剣・魔剣とも呼ばれ、敬われ、畏れられてきたあのソウルエッジが、ついに我々の前にその姿を現す…!!

都内ナムコ関係の各店で行われたあの『鉄拳2』大会の興奮も醒めぬやらぬまま、3月より開催されている『ソウルエッジ』争奪戦の決勝戦戦場が、ついに明かになった。開催日時は4月29日(祝)15：00、場所はプレイシティキャロット巣鴨店だ。この決勝戦で優勝すると、なんと、伝説の剣ソウルエッジのモニュメントにその名を刻まれ、予選出場店舗に1ヶ月の間展示されるという栄誉を手にいれることができるのだ。このソウルエッジのモニュメント、ほぼ実物大とのことでタテ75cm、ヨコ110cm、厚さ10cm程度というとてつもない大きさとのこと。さらにオリジナルキャップやCG原画といった限定品のプレミアムグッズもプレゼント!!

ちなみに今後の予選日程は下記の通りだぞ!!



◀この伝説の剣を求め、戦いは繰り広げられる

開催日時	場所	決勝進出者	開催日時	場所	決勝進出者
4/7(日)15：00〜	プレイシティキャロット西荻店	2名選出	4/21(日)15：00〜	プレイシティキャロット一橋学園店	2名選出
4/13(土)15：00〜	プレイシティキャロット金町店	2名選出	4/21(日)15：00〜	プレイシティキャロット小岩店	2名選出
4/13(土)12：00〜	プレイマックス	4名選出	4/21(日)15：00〜	プレイシティキャロット新宿店	2名選出
4/14(日)15：00〜	プレイシティキャロット巣鴨店	4名選出	4/23(火)19：00〜	蒲田イモンボウル	2名選出
4/20(土)15：00〜	プレイシティキャロット早稲田店	2名選出	4/27(土)15：00〜	プレイシティキャロット田町店	2名選出
4/20(土)15：00〜	プレイシティキャロット烏山店	2名選出	4/27(土)15：00〜	プレイシティキャロット高田馬場店	2名選出
4/20(土)15：00〜	プレイシティキャロット駒沢店	2名選出	4/28(日)15：00〜	プレイシティキャロット東久留米店	2名選出
4/21(日)15：00〜	プラボ赤坂	2名選出	4/28(日)15：00〜	プレイシティキャロット花小金井店	2名選出
4/21(日)15：00〜	プレイシティキャロット経堂店	2名選出	4/29(祝)15：00〜	プレイシティキャロット巣鴨店	決勝大会

開催日	イベント名	開催場所(店名)	詳細
3/9〜4/21 土日限定	テーマパーク「ナゾ解きお宝探しゲーム」	ネオジオワールド	開催時間:期間内の土・日曜日　問い合わせ:SNK企画宣伝部(03-5275-2720)☆隠されたヒントを元にお宝をGET！(各日先着200名)
4/7	第1回NEO・GEOGAME大会 異種格闘技王座決定戦	ネオジオワールド	開催時間:14:00〜16:00　問い合わせ:SNK企画宣伝部(03-5275-2720)☆詳細はP60上段を参照。(参加者は予選トーナメント優勝者)
4/7	「鹿島アントラーズ・黒崎選手とラジオに出よう！」	ネオジオワールド	開催時間:15:00〜16:30　問い合わせ:SNK企画宣伝部(03-5275-2720)☆ちびっこ体験隊大集合！(IBS茨城放送公開録音・公開4/15.19:00予)
4/19	『バーチャファイター2.1』大会第4回	フロント・ロウ	開催時間：19：30〜　参加方法及び参加資格：2Fカウンターにて受付、17歳以上(無料)　問い合わせ：フロント・ロウ(0422－71－7816)
4/21	チバレイプロデュース「マルチメディアBUSTERS!」	ネオジオワールド	開催時間:15:00〜16:00　問い合わせ:SNK企画宣伝部(03-5275-2720)☆千葉麗子&ポストチバレイコンテストで選出された3人娘が初登場。
4/26	『ファイティングバイパーズ』大会第4回	フロント・ロウ	開催時間:19:30〜　参加方法及び参加資格:2Fカウンターにて受付、17歳以上(無料)　問い合わせ:フロント・ロウ(0422-71-7816)
4/27	ビンゴパーティー	フロント・ロウ	開催時間:21:30　問い合わせ:フロント・ロウ(0422-71-7816)　参加資格：ご来店頂いたお客様全員無料で参加できます。
4/28	トライアミューズメントタワー杯争奪『ストZERO』大会	トライアミューズメントタワー	定員:先着64名で〆切(無料)　問い合わせ:トライアミューズメントタワーイベント企画室(03-5295-2345)☆GUIでも紹介のAMスポットだ!!
4/28	SOULEDGE 争奪戦IN APR.	プレイシティキャロット巣鴨店	開催時間:15:00〜　問い合わせ:プレイシティキャロット巣鴨店(03-3943-6735)☆予選日程はこのページの上段で紹介しているぞ!!



ゲームを挟んでのトラブル問題徹底討論最終回!!

世界ゲーマーズ会議

WORLD GAMERS ASSOCIATION

長期間に渡り考えてきた〝ゲームを挟んでのトラブル問題〟も、今回で遂に結論。さまざまな問題をはらんだテーマだっただけに、読者もWGA会員も遊IIライター陣も、どこに責任があるのか一言では言えない状況が続いた…

結論!? 結局、問題は常にプレイヤーにある!!

対人間同士なのを忘れるな!!

会員ナンバー0020　麦茶

問題の答えは、対人間同士である事を、勝つプレイヤーが忘れている事にあると思う。ゲームのシステムが納得できない＝「ハメ・待ちプレイ」が多くなるわけで、これにはメーカーのいい加減なソフト作りが関係していると思われる。どの会社の、どのゲームも皆アルゴリズムが同じで、いかにも〝コイン食わせろ〟的な都合のいい戦い方するし（笑）。ゲーマーと呼ばれている人間も、勝つ事ばかりに集中して対、人間である事を忘れているんじゃないか？　「待つ」のも戦法のひとつだが、相手も人間だし負けたくないのもわかるが、ゲーマーと名乗る以上は相手が納得できる勝ち方をして欲しいものだ。

それと、ゲーセンにも協力してもらいたい事がある。前にも書いたが、全てのプレイヤーが納得のいくプレイをするわけではないのだから、「ハメ・待ちプレイ」プレイヤーと一般のプレイヤーを隔離する必要があると思うのだ。「ハメ・待ち」プレイがトラブルの原因である以上、ゲーセン側でも「ハメ・待ちプレイ」OK台を作って、禁煙席の様な扱いにすればトラブルも少なくなるんじゃないだろうか？　って言うのが俺の考えだけど。

ゲーセンもゲーマーもゲーム会社も考えなくちゃいけない事だと思うけど、どーも最近中立じゃなきゃいけないゲーム雑誌まで「ハメ・待ちしろ！」とかいろいろ言ってる…。ゲーム雑誌は中立でいて欲しいものです。でも最近ゲーセンによっては「ルール無用」とか「ハメ・待ち禁止」とか書いてある所もあって、その点は評価できるんだけど…。最近ゲームをいい加減に作ってない？　ねえ、メーカーさん（笑）？

たかがゲーム。されどゲーム。プレイするのは人間だって事を忘れずに、楽しくプレイしたいものです。

「いじめ問題」にもつながる難しいテーマ



今回のテーマを取り上げるきっかけとなった〝電話の主〟からの主張は、さまざまな波紋を生んだ様な気がする。彼は「ゲームが全ての原因」だと主張するし、読者やWGA会員は、上記の主張をする人と「問題はゲームで遊ぶ人間にある」と言う人と、2通りいた。遊IIライター陣では後者の主張が大半だった。しかし〝理不尽な暴力〟に巻き込まれた側というのは、後者の理論が納得できにくいものだという事を心にとどめておく必要があると思う。

最後だけどWGAに参加できて嬉しい！



ゲーマーの一人一人が、そのゲームのタブーを理解してプレイして欲しい。それが分からないクズなヤツとは対戦するな！　そこでむきになって対戦を繰り返してもケンカのもとになるだけだから。（金子ポエゾウ）

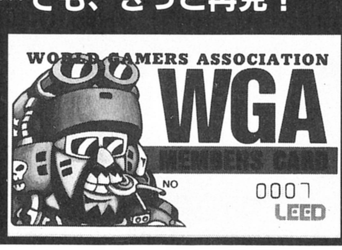
ゲームにもPL法を適用できないものか？



やっぱり、人ごとにゲームのとらえ方が異なるし、世の中には「ゲームに負けたぐらいでガタガタ抜かすな」って人もいるよね。「あなた」の個人的なとらえ方の押し付けも問題あると思うな。（ムーチョ落合）

WGAは今回で終了…でも、きっと再見！

長い間、会員と読者の皆さんに支えられてきた『世界ゲーマーズ会議』ですが、今回をもって終了という事になってしまいました。皆さんには、改めて遊IIスタッフ一同心から感謝です…



本当にありがとさんでした！　またお会いしましょ!!

※締切の都合上、田村君（会員ナンバー0019）樋口君（会員ナンバー0021）の投書が掲載できませんでした。ゴメンナサイ。最終回だから、勘弁してネ♡

切り取りOK！
読者アンケート

リニューアルされた読者アンケートも、今回で２回目！　新技術FXフォーマット［実用新案特許出願中］採用で、従来の2.76倍（当社比）の書きやすさを保証いたしまあああっす!!　でも今回で最後。

今月のアンケート項目はこれだっ!!

下記の項目を読んで回答して下さい

① 今月号の巻頭特集「K.O.G.'95」の感想で、当てはまる番号を右の回答欄に記入し、あわせて、その理由もお答えください。

1：この内容なら納得　2：納得いかない　3：その他

② 今月号の企画記事「ナムコVSセガ」の感想で、当てはまる番号を右の回答欄に記入し、あわせて、その理由もお答えください。

1：面白かった　2：ありがちでつまらない　3：その他

③ 今月号で面白かった記事を３つ選んで、目次（１ページ）の四角で囲まれた数字を右の回答欄に記入して下さい。あわせて、その理由もお答え下さい。

④ 今月号で面白くなかった記事を３つ選んで、目次（１ページ）の四角で囲まれた数字を右の回答欄に記入して下さい。あわせて、その理由もお答え下さい。

⑤ 今月号の表紙（イラスト：『バーチャファイター３』）の感想について、右の当てはまる回答欄に丸印を書き入れてください。あわせて、その理由もお答え下さい。

⑥ 究極の二択！　新作を速攻でバリバリ紹介してくれるゲーム雑誌と、タイムリー性に欠けるが煮詰めた記事を展開するゲーム雑誌。あなたはどちらを読みたいですか？

1：前者　2：後者

⑦ あなたの感じる"遊Ⅱらしさ"を、ひとことで書くと…!?

⑧ ご回答ありがとうございます。80ページのプレゼントのうち、ご希望の賞品の番号を、第１希望から第３希望まで、右の回答欄に記入して下さい。

ご回答よろしくお願いします!!

アンケートのしめきりは4月30日当日消印有効です

これを切り取ってハガキの裏に貼ってくださいねー!!

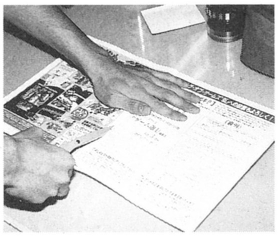
ゲーム遊Ⅱ５月号アンケート

①	［　］ 理由（　　）
②	［　］ 理由（　　）
③	［　］［　］［　］ 理由（　　）
④	［　］［　］［　］ 理由（　　）
⑤	良い［　］ 悪い［　］ 理由（　　）　⑥［　］
⑦	"遊Ⅱらしさ"（　　）　⑧ 第１［　］ 第２［　］ 第３［　］
⑨	本誌へのご意見、ご感想など心のおもむくままにお書き下さい

プレゼント応募券 '96年５月号

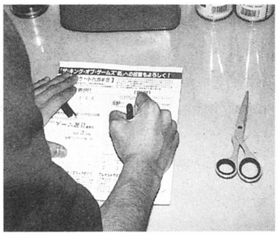
よい子の明るいプレゼント入手計画
アンケートの送り方!!

❶切り取る



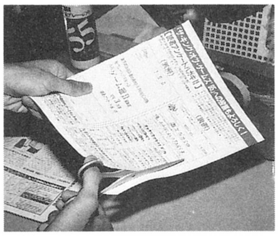
まずは、このページを切り取り線から切り離そう。表も裏もアンケートだから、切り離しても大丈夫さ。カッターを使う場合には、勢い余って遊IIを大切断しないように注意！

❷書　く



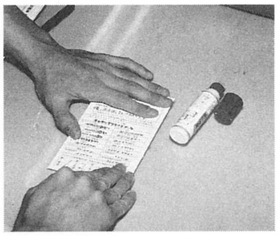
切り取りを完了したら、アンケートに答えて下さいね。ハガキの表に貼る方には、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、性別、それにペンネームを書くのを忘れないようにね！

❸また切り取る



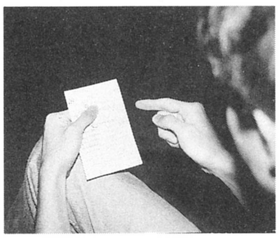
アンケートを書き終えたら、ハガキに貼れるように切り取ろう。プレゼント応募券も一緒についているから、そのまま貼りつければOKだよ。のりの準備はできたかな？

❹貼　る



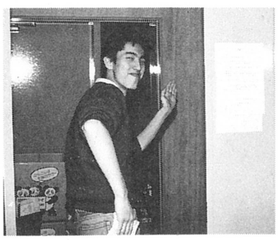
切り取ったアンケート用紙を、ハガキに貼りつけよう。郵送の途中で大分解ー！　なんて事もありうるから、両面ともしっかりとのりづけしておこう。切手も忘れずにね！

❺確認する



ちゃんと自分の名前が書けているかな？　無意識のうちにあやしげな幾何学図形を描いてたりしてないかな？　送る前にもう一度だけ、必要事項をチェックしようね。

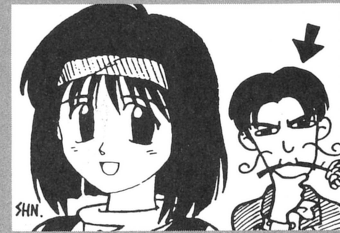
❻送　る



準備完了！　あとはポストに投函するだけで、郵政省職員の皆さんが編集部までアンケート用紙を運んでくれるぞ。ご希望のプレゼントに当選するといいね。グッドラック！

アンケートのしめきりは4月30日 当日消印有効 です

ムーチョ落合の アンケートコラム



ども、落合です。今回のアンケートはいかがでしたか？　特に設問⑥なんかは意図して作ったものなので、皆さんのお答えがとても楽しみです。うふふ。

僕は現在のゲーム雑誌のあり方に疑問を持ってます。色々な意味で。だから、ろくに才能もないくせに編集の仕事で頑張ってます。もし、面白い雑誌が出回っているなら、読者に徹してれば安泰ですからね。

僕が今月号27、58ページでやった〝5タイトルセレクト〟は、かなり独善的ではありますが、「遊IIでしか読めない情報を載せる」「面白いもの、良いものに対して公平になる」という2点を僕なりに追及してみた結果なんです。…評価待ってます♥

↓これを切り取ってハガキの裏に貼ってくださいねー!!

50円
切手を
貼ってね

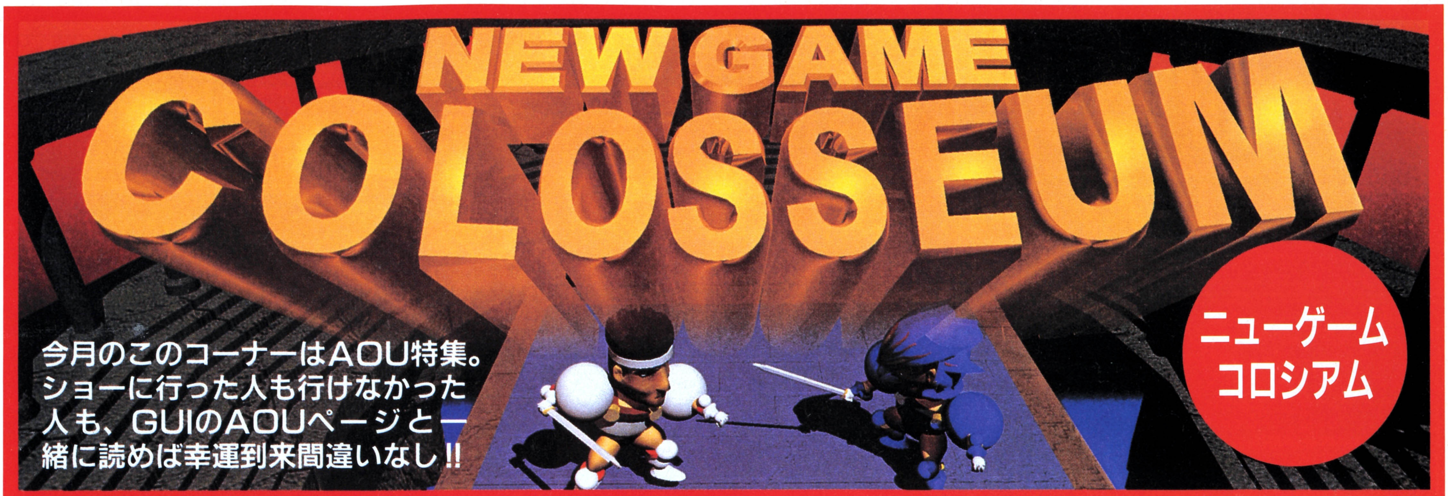
1 5 0 －□□

東京都渋谷区恵比寿西2-6-6 中田ビル6F
（株）ブレーンバスターズ
月刊ゲーム遊II編集部

5月号読者アンケート係　行

フリガナ			
ご住所　〒			
フリガナ ご氏名		P.N.（ペンネーム）	
ご職業	電話番号	性別	年齢

［ムーチョ先生のわくわくアドバイス］…官製ハガキを使って送る場合には、アンケート用紙の切手部分を切り抜いておいて、ハガキの切手部分が使えるようにするといい感じ！



今月のこのコーナーはAOU特集。ショーに行った人も行けなかった人も、GUIのAOUページと一緒に読めば幸運到来間違いなし!!



カプコン初のオリジナルポリゴンゲーム！

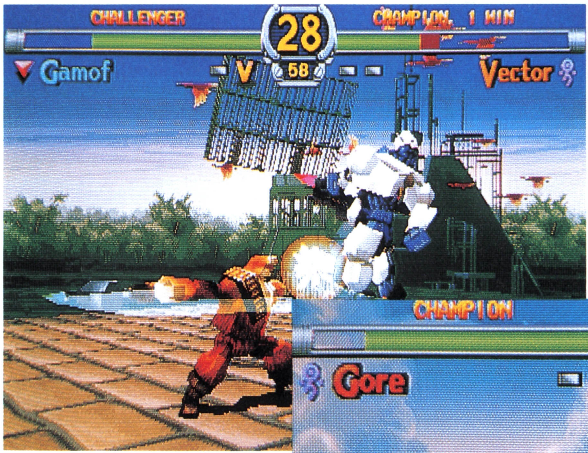
スターグラディエイター カプコン

8方向 ×4

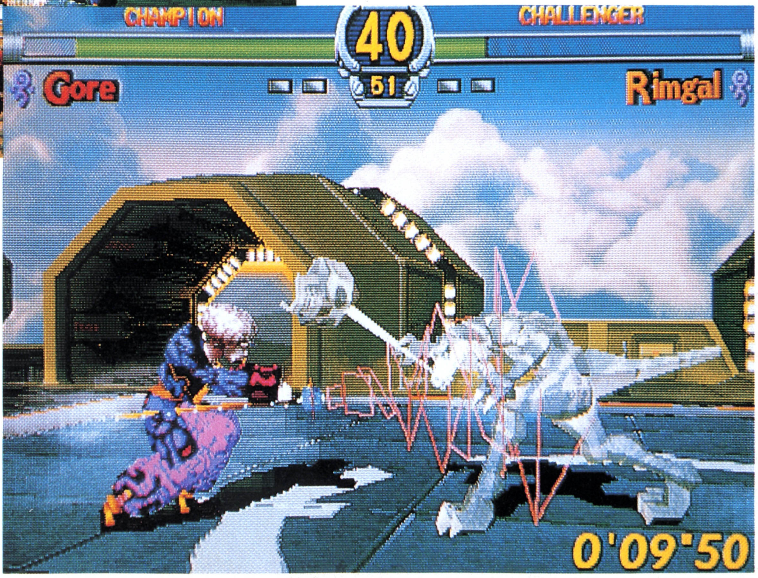
AOUショーで『ストZERO 2』が大好評だったカプコンブースに、参考出展されていたポリゴン格闘ゲームがこれだ。カプコンはアーケード版の『闘神伝2』を発売していたが、オリジナルとしては初。「4つのD」、DYNAMIC・DESIGN・DIFFERENT・DEEPがキーワードだ。

このゲームは数多くの特徴を持っている。まずは、三次元空間をフルに活用したファストムービングシステム。これは、ワンアクションで横や斜めに瞬時に移動できるシステムだ。そして、攻撃ボタンの組み合わせで無限のコンビネーションが繰り出せるプラズマコンボ、読みとタイミングで一発逆転の大技が出せるプラズマリバースなどもある。気になるキャラクターは、ロボットや宇宙人、そして恐竜などとっても個性的。もちろん必殺技も個性的なのだ！





▲リムガルVSハヤト。恐竜のハンマー攻撃。ハンマーは骸骨!?
◀ガモフVSベクター。ベクターはロボットみたいだけど…
▼ゴアVSリムガル。ゴアの攻撃でリムガルが真っ白に…。電気系の攻撃か？ それでもハンマーで殴りかかっているのがエライ





◀ベクターVSゼルキン。ゼルキン、鳥です！ デッカイです！ 電気出してます！ 空を飛ぶこともできます!!



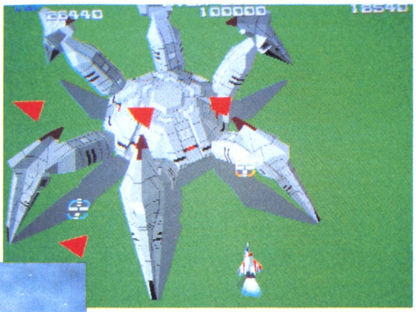
待望の完全復活！ポリゴンで遂に今、甦る！

ゼビウス3D/G

ナムコ　8方向　×2



◀もっとも元祖に近い画面。なんと『ゼビウス』なのに2人同時プレイが可能になってます！
▼▶両方とも見たこともないデカ・キャラ。ポリゴンで描かれているので、メカメカしさが際立っています！



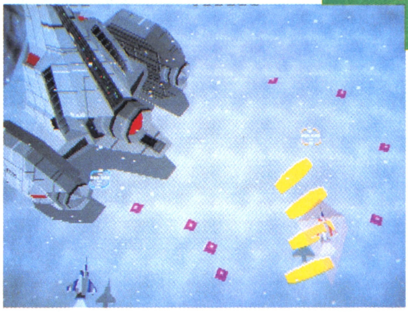






83年に発表され、大きな話題となったあの『ゼビウス』が遂に、ポリゴンシューティングゲームとなって復活する。もちろんこのゲームもAOUショーに出展されていたのだ。

基本的には、オリジナルの『ゼビウス』と同様に縦スクロール。しかし、横画面で、若干斜め見下ろし型になっている。『鉄拳』シリーズと同じ、システム11が使われているぞ。



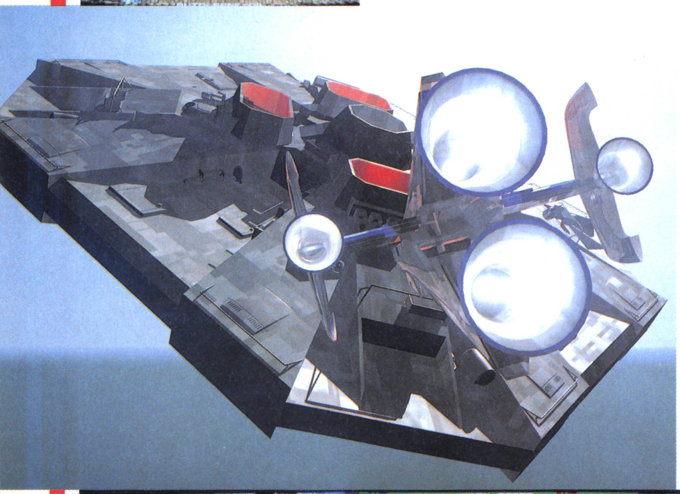


▲宇宙ステーションの様。バキュラが斜めってるよ

その『ゼビウス』は、前述した通り83年の作品。その後、難易度の高くなったマイナーチェンジ・バージョン『スーパーゼビウス』、そして91年には、当時のポリゴン技術を駆使した3Dシューティング『ソルバルウ』といった続編が発表されている。最近では、『ナムコクラシックコレクションVOL.1』の中に、『ゼビウス』のオリジナルバージョンとアレンジバージョンが収録されていた。というわけで、元はもう10年以上前のゲームだが、今でも人気のあるシリーズなのだ。

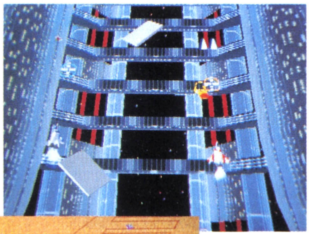


▲海洋生物の様に美しいこの敵キャラを見よ



懐かしの地上絵&バキュラ!!

元祖『ゼビウス』に登場していた様々な敵キャラクター、そして印象的な背景など。この『ゼビウス3D／G』には、マニアが泣いて喜びそうな仕掛けが満載されている。元祖では、ドット絵で描かれていたものが、ポリゴンになって甦るという、当時は想像すらできなかった様なことが、今、実際に行われているのだ。遊IIの3月号の「ゲーム大復刻時代」で、『ゼビウス』の開発者・遠藤氏が語っていたことが実現したということ。『ゼビウス』ファンならずとも、美しいCGで描かれたキャラクターたちを見てほしい。きっと感動するはずだから…。





▲いくら撃っても破壊できなかったバキュラが2枚…
◀当時も美しかった地上絵がさらに美しく。昔、好きだった人に再会した気分…





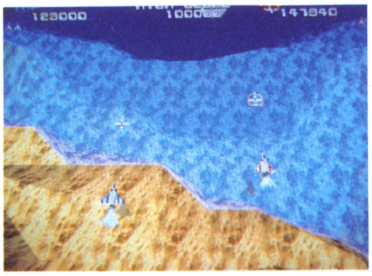




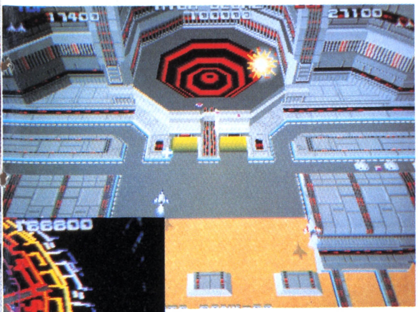


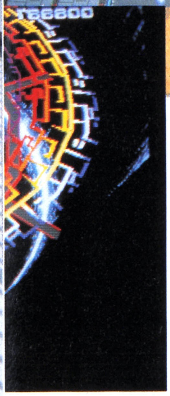


▶砂漠の砂の質感が伝わってきそうだ



▲そして海へ。岸にうちつける波の音が聞こえそう…





▲なんだこれは？　ボスなのか!?

用意されているエリアは、全部で7エリア。美しく、戦略性に富んだエリアが次々に現われる。そして、やはり現在のシューティングゲームらしく、自機のパワーアップが可能。自機の攻撃力が上がることによって、今までのシリーズにはなかった破壊感や爽快感を味わうことができるのだ。もちろんコンティニューも可能だ。



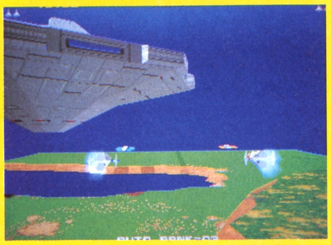
▲蜘蛛の壁画。この先に何が待ち受けるのか



▲エリア最後に表示されるポイントが熱い！

アンドアジェネシスも3Dになったのだ

『ゼビウス』の敵キャラクターの中で、最も印象深いモノといえば、アンドアジェネシスだろう。そのアンドアジェネシスも、ポリゴンによって描かれている。『ソルバルウ』のときもポリゴンで描かれていたが、随分と違う印象を受ける。さて、このアンドアジェネシスを超えるボスは登場するのか。



▲下から見たアンドアジェネシス。巨大すぎ！



▲やっぱりコアを狙って攻撃するのですか!?





テクモの自信作！数々の新要素が満載だ！

デッド オア アライブ テクモ

8方向　×3





◀▼このゲーム独自の要素つかみ技。キャラによって技は変化するが、打撃技に対して反撃をくわえる。重要だ！



▼3次元モーフィング技術を駆使した筋肉の動きなどにも注目。女性キャラクターは胸まで揺れます。最近の常識なのか!?

セガが開発したCGボード「モデル2」。この『デッド　オア　アライブ』は、その「モデル2」を使用した対戦格闘ゲームだ。

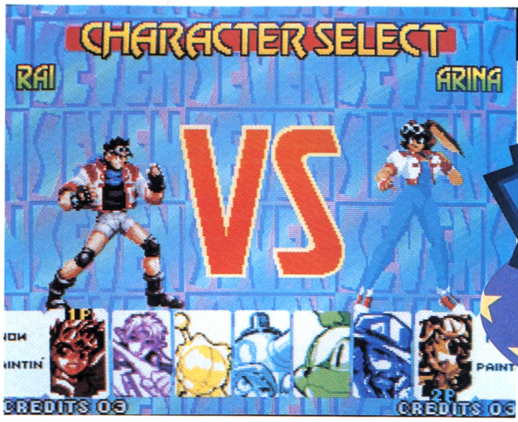
様々な特徴のあるこのゲーム。その1つは、つかみ技だ。これは、今までの格闘ゲームの投げ技・打撃技・ガードによる闘いに、新たなるファクターとして導入されているもの。相手の打撃技に対して、このつかみ技を出すと、つかみ技が打撃技に勝ち、攻撃することができるのだ。第2の特徴はデンジャーゾーン。通常エリアとリングアウトの間に、バーナーや爆薬、スチームなどが仕掛けてあり、ここでダウンしてしまうと、大ダメージを受けてしまう。これにより、闘いの駆け引きが深く、熱いものなるのだ。そして、モーションキャプチャーで、「ジャパンアクションクラブ」の演技を取り込んでいる。もちろん、アクションに合わせて隆起する筋肉、走ると揺れる女性の胸などの演出も充実しているぞ。

発表予定は6月。もう少しの辛抱！



▲デンジャーゾーン。文字通り危険なので注意！





わくわく闘い、わくわくボールを集めろ！

WAKU WAKU SEVEN わくわく7

サンソフト　8方向　×4

STORY

わくわくシティの
わくわく公園にねむる伝説がある。
それは、7つの“わくわくボール”を集めれば
何でも願いがかなうというものであった。
そして…
ひょんな事から、
その中の1つを手に入れた者たちの闘いが、
今！　始まる！

サンソフトから、『ギャラクシーファイト』以来の対戦格闘ゲームが発表される。それがこの『わくわく7』だ。



▲ライVSアリーナ。さすが電撃使い、しびれさせてるぜ！

このゲームの最大の特徴は「わくわくゲージ」。このゲージは、キャラクターの持っている〝わくわくボール〃の数だけストックされる。ゲージが溜まっていると、通常必殺技のパワーアップ版、ドキドキアタック、ハラハラアタック、スーパーモードの4通りの必殺技が使用できる様になるのだ。その他、移動起き上がりやダメージ回避、追いうち攻撃などもある。キャラクターも個性的で楽しいぞっ！



▲まるるんVSダンディー・J。口から何か出してるぞ！



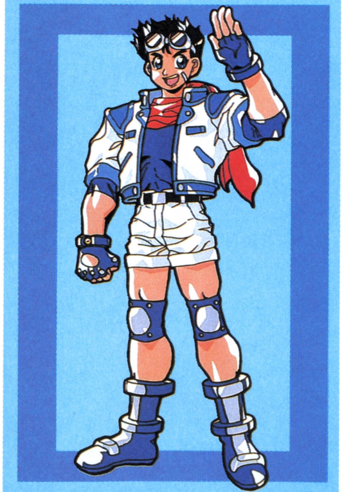
▲ポリタンクZが壊れそう…



▲ティセの“電子光線”だ！

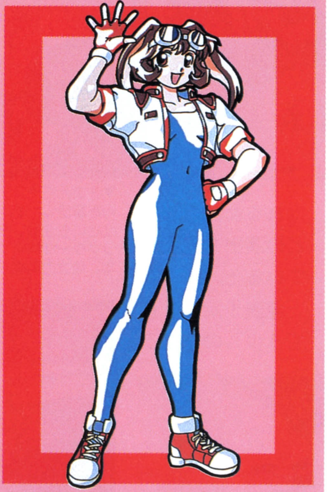
わくわくキャラクター　なめらかにアニメーションする魅力溢れるキャラクターたち！

【電撃わんぱく少年】ライ



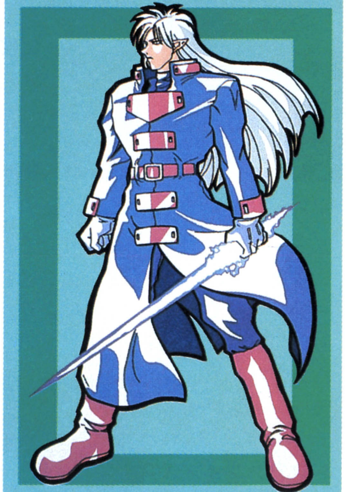
本名は爆皇　雷（ばくおう　らい）。冒険好きな中学生。走り出したら止まらない突撃タイプ。わくわくタウン3丁目出身の13歳。好きなものは山と海というアウトドア派の少年だ。きらいなものは数学。ちなみに身長は152cm、体重は54kg。このゲームの主人公キャラクター。そのため（?）バランスがとれている。使いやすいキャラクターだぞ！

【炎のおてんば娘】アリーナ



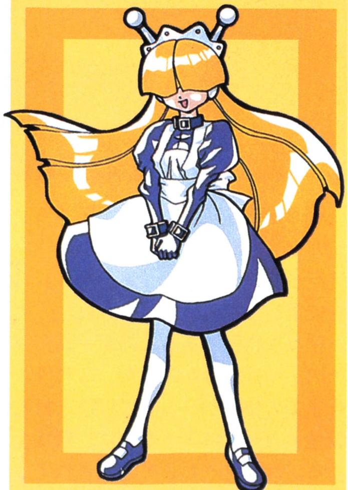
本名は牧原　アリーナ（まきはら　ありーな）。スポーツ好きな普通の中学2年生。必殺技は学校の修得科目として会得している。わくわくタウン5丁目出身の14歳。好きなものはあまいもの・スポーツ・ショッピング。きらいなものは昆虫。ちなみに身長156cm、42kg。主人公のライより1歳年上。ライと同様にバランスがとれているので使いやすい。

【流浪の剣士】スラッシュ



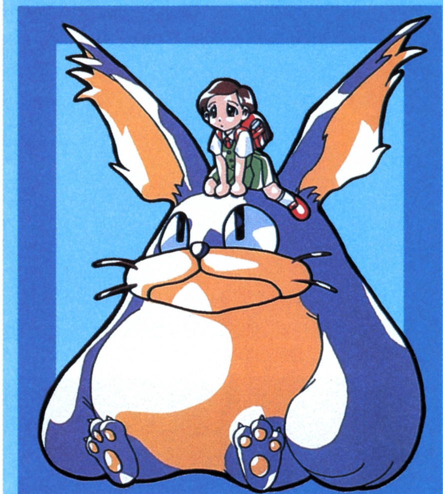
魔界からやってきた魔物ハンター。現世に逃げてきた悪い魔物を倒すのが仕事。好きなものは放浪の旅。きらいなものは古いもの、呪われしもの、その他妖物全般。身長187cm、体重62kg。年齢は23歳。かなりルックスが良いです。人気が出ること間違いなし。手に持っているのは、ビームソードなのか…。ライなど、他のキャラクターとの関係は…？

【少女人形】ティセ



本名はティセ＝ロンブローゾ。ロンブローゾ博士が作った7人目の自動人形（オートマータ）。身体の各部分を自在に変形させることができる（主に生活用品）。人間に憧れ、人間になりたいと思っている。好きなものは博士と6人のお姉さん、そして博士のおうち。きらいなものはなし（本当は人形のような自分の体）。年齢は11歳だ。

【森の大将】まるるん



学名はデルバーニャ＝ポテポタ。森の中で暮らす大型の動物。知能は割と高く、人の言葉もある程度理解する。他にも、【足長ポテポタ】【オオポテポタ】【ハリポテポタ】【レッサーポテポタ】等が確認されている。又、大集団で行動しているのを目撃した例もある。好きなものは食べること、眠ること、歌をうたうこと、そして麦ちゃん。きらいなものはヘビだ。

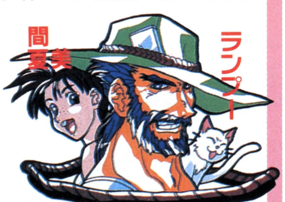


まるるんの横にいる女の子が六条　麦（ろくじょう　むぎ）ちゃん。突然森の中で迷子になってしまった小学校１年生。森の中で泣いているところを、まるるんにひろわれる。好きなものはまるるん、おとうさん、おかあさん、学校。きらいなものはウーロン茶。地球の日本出身の７歳。

【トレジャー・ハンター】ダンディー・J

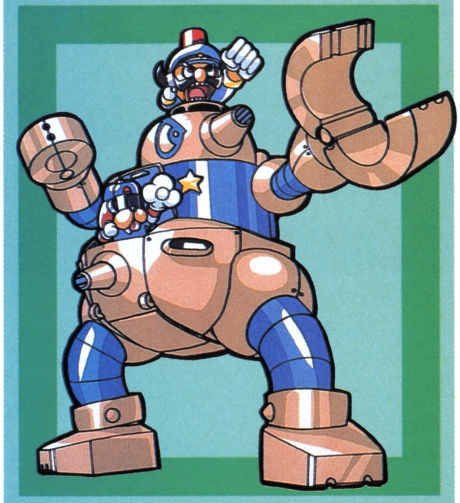


本名はヨシュア・ハイ・アウトプット。世界をめぐる探検家。秘宝〝わくわく７〟を見つけだしてほしいという依頼を受け捜査を始める。昔のパートナーの娘、夏美を引き取り共に世界を巡る。ハラハラ国ハラハラシティ出身の37歳。好きなものはタバコ。きらいなものは金持ち。ちなみに身長は182cm、体重は72kgだ。手に持った鞭が冒険野郎って感じ。

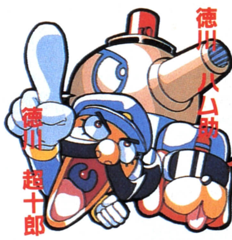


ダンディー・Jの左にいるのが間　夏美（ハザマ　ナツミ）。車の運転がかなりうまく、ジープを自由に乗りこなす。ドタドタ国バタバタシティ出身の16歳。最近、猫を拾った。その猫がダンディー・Jの右にいるランプー。盗癖がある。君の近くで何か光るものや魚がなくなったらランプーの仕業かもしれない。出身はわくわく横丁だ。

【最強戦車】ポリタンクZ



わくわくシティポリスの技術の粋を集めた機動戦車。オプションパーツもたくさんあるようだ。製造元はわくわくシティポリスの署長・徳川　超十郎宅のガレージ。頭頂高は190cm。重量は777kgだ。わくわくシティポリスの技術力がどの程度なのか分からないが、とりあえずロボットを作ってしまうなんて凄い。右の徳川ハム助が警察犬というのも凄いけど…。



左にいるのがわくわくシティポリス中央署署長の徳川　超十郎（とくがわ　ちょうじゅうろう）。全世界の平和と治安維持と野望の為、ポリタンクZを開発する。右にいるのは徳川ハム助（とくがわ　はむすけ）。署長宅ガレージに住む警察犬。ポリタンクZのチューンを行っている機械技師。



世界初(?)の絵合わせ対戦パズルゲーム！

へべれけのペアペアウォーズ

サンソフト

8方向	×2

この『へべれけのペアペアウォーズ』も『わくわく７』と同様にネオジオ用のゲーム。ともにAOUショーに出展されていたのだ。

サンソフトを代表するキャラクターといえば『ギャラクシーファイト』の〝ルーミ〟と、この〝へべれけ〟。このゲームは、そのへべれけを題材にしたパズルゲームだ。

ポリゴンのへべれけたちを使って、同じ絵柄のブロック２個の組み合わせで、ブロックを取っていく。ブロックを取ると、対戦相手フィールドに〝じゃまブロック〟を送ることができる。１度に２組以上のブロックを消すとスペシャルゲージが溜まり、必殺技を使うことも可能。タイムオーバーもあるという異色パズルゲームだ。





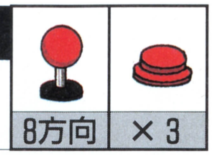
◀▲すべてのブロックを消すか、相手のフィールドがブロックでうまると勝利！

選択できるキャラクターは全部で８人。すべてのキャラクターがポリゴンをつかって描かれている。とにかくカワイイのだ。



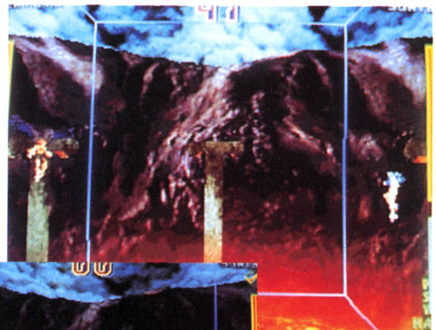
壮絶なるサイキックバトルが、今始まる…

サイキックフォース タイトー



タイトーから遂に『カイザーナックル』以来の対戦格闘ゲームが発表される。それが、この『サイキックフォース』。もちろん、シューティングゲーム『レイフォース』の続編『レイストーム』などとともにAOUショーに出展されていたぞ。

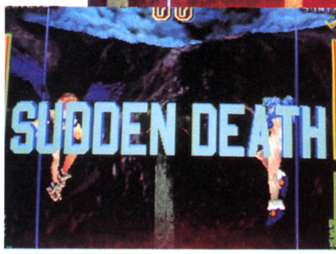
このゲーム最大の特徴は、超能力による闘いを題材にしたことによって、360°のオールレンジ・バトルを可能にしたこと。キャラクターは結界とよばれる巨大な立方体の中で闘いを繰り広げる。そして、この結界の内壁に相手をぶつけると、相手に当てた技のダメージとともに追加ダメージをも与えることができるのだ。選択できるキャラクターは、個別に紹介しているサイキッカー8人だぞ。



▶これが通常の結界の大きさ。この中でオールレンジ・バトルを行う



▲技を喰らって結界の内壁に激突すると追加ダメージ!!



◀対人戦のみのサドンデスは、この大きさの結界の中で闘う。一撃でも喰らうと負けだ…

3つのボタンは、ガード・弱攻撃・強攻撃。敵との距離によって通常攻撃も変化する。その他、次のページで詳しく紹介するが、数々の攻撃方法が存在する。これらの技を駆使して闘うのだ。

サイキッカー集団「ノア」とそれに対抗する者たちが、ついに雌雄を決する時がきた…。



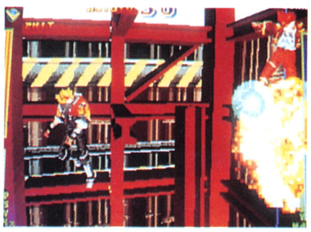
▲1本取られてもビジュアル・シーンは見ることが可能！



バーン

18歳・高校生。出身・USA。能力・火炎。3年前に失踪した親友のキースに再会したが、彼は昔の彼ではなかった。エミリオとウエンディーを連れて一度はノアを脱出したが、キースの間違いをただすべく、単身ノアに引き返す。

“トライアングルヒート”で相手を張り付けにし、もう一度同じコマンドを入力すると相手を爆破。



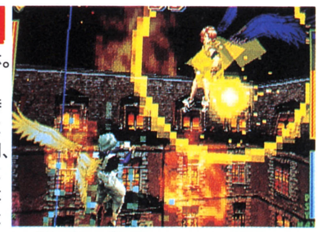
▲張り付け後、相手を爆破してダメージ増加

フレイムシュート	←→+弱	30%
エクスプローダー	←→+強	30%
トライアングル ヒート	←↙↓↘→+強	40%
バーニング トレイル	→→+弱	45%
ゴッド フェニックス	←→→+強	60%



エミリオ

14歳・超能力開発の実験体。出身・ロシア。能力・光。信じていた両親が、彼の持つサイキックゆえに、彼に刃物を突きつけてきた瞬間、彼は信じられるものをなくした。無意識のうちに力を解放、意識が戻ったときその場には草木一本残っていなかった。“プリズムリフレクター”は最高5個まで射出可能だ。



▲“PR”は“シーカーレイ”を反射する

シャイニング アロー	←→+弱	30%
プリズム リフレクター	←→+強	20%
シーカーレイ	↓↘→+強	40%
プリズム シール	←↙↓↘→+弱	40%
アーク エンゼル	←→→+強	60%



ウエンディー

15歳・高校生。出身・オーストラリア。能力・風。超能力の研究をしている姉と音信が絶えてしまった。そんなある日、彼女のもとにキースからのテレパシーが届く。姉もこれを聞いたかもしれないと考え、テレパシーの発進場所に急ぐ。“シルフィードダンス”は移動スピードが速くなる技だ。



▲“シルフィードダンス”。竜巻をまとう

エア クレセント・1	↓↘→+弱	30%
エア クレセント・2	↓↘→+強	30%
シルフィード ダンス	←→+強	35%
ボルテックス ストリーム	→→+弱	45%
アース ゲイル	←→→+強	50%



ソニア

17歳（外観的には）。正体・人工生命体。能力・電気。サイキックパワーの増幅装置を内蔵した人工生命体で、ウォンの私設研究所で造られた。開発にはウエンディーの姉・クリスが関わっていたが、原因不明の事故でクリスの精神がソニアの精神ユニットと同化してしまった。人工的に作り出されるサイキックパワーは不安定。



▲“マグネットアンカー”で相手を引き寄せる

エレクトリッガー	←→+弱	30%
マグネット アンカー	←↙↓↘→+弱	40%
ギガンティック ドリル	→→+弱	40%
テラ ディス チャージ	←→+強	50%
エクスキュージョン	←→→+強	50%

 ※コマンドは、キャラ方向に関係なく入力可能。文中のG、弱、強はそれぞれガード、弱攻撃、強攻撃ボタンのことです。

基本技

[弱攻撃、強攻撃]

どちらも文字通りの攻撃。強攻撃は相手をふっとばせる。相手との距離が離れているときはノーマルショットと呼ばれる飛び道具を撃つことができる。



通常ダッシュ

[レバー＋弱＋強]

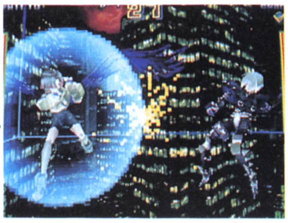
レバーを入れた方向にダッシュ。移動距離は短い。超能力技を先行入力することができ、終了と同時に攻撃可能。攻撃回避や相手を翻弄する場合に使用。



バリアガード

[G押したまま、レバー１回転]

自分の身体のすべての方向をガードする。バリアガードを出している間、サイコゲージを消費。する。ウォンの"完全な世界"はバリアガード不可能。



超能力技

[特定のコマンドを入力]

サイコゲージを消費する。ガードの上から相手の体力を奪うことができる。サイコゲージは、G、弱、強ボタンを同時に押すことで、溜めることができる。



クイックダッシュ

[弱＋強]

相手方向に向かってダッシュする。相手の撃ったノーマルショットを弾いて接近する。移動スピードは速い。奇襲攻撃をかけるときに、使用する。



サイコチャージ

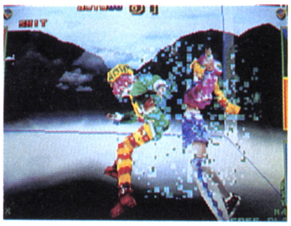
[G＋弱＋強]

消費したサイコゲージは、上記の操作方法で急速回復することができる。一応自然に少しずつ回復するが、この操作を利用した方が、有利に運べる。



連続技

特定の順番でボタンを押すと、数種類のコンボを出すことが可能。超能力技につながるコンボももちろん存在するぞ。右の表がコマンド。コンボスペシャルは２種類あるぞ。



コンボクイック	弱→弱→弱→弱
コンボシュート	弱→強
コンボミドル	弱→弱→強
コンボロング	弱→弱→弱→強
コンボスペシャル	(弱)弱→強→超

つかみ技

[G＋弱]

相手に接近した状態で上記のコマンドを入力すると、相手をつかんで吹き飛ばす攻撃をすることができる。基本的に、どのキャラクターも技の性質は同じ。



ブ ラ ド



24歳。職業・不明。出身・ドイツ。能力・重力。二重人格者。真夜中の道端、目の前には血だらけの死体、自分の体には多量の返り血。そして理由の分からない極度の高揚感。もう死ぬしかないと考えてながらも救いを求めていた彼のもとにキースのテレパシー放送が飛び込んできた。これは救いの声だ。彼はノアの元へ向かった。



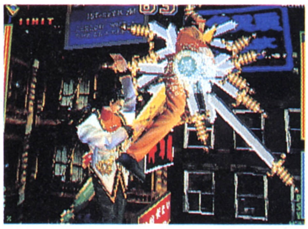
▲龍（蛇？）が相手に噛みつき叩きつける！

メテオ ハンマー	←→＋弱	30%
メガ プレッシャー	→→＋弱	40%
グラビティー ∞	←→→＋強	50%
アステロイド ベルト	←↙↓↘→＋強	60%
サテライト フォール	←↙↓↘→＋強	アステロイドベルト継続中のみ使用可

ウ ォ ン



34歳・貿易会社の社長。出身・ホンコン。能力・時間を自由に操る。持ち前の頭脳と生まれ持った能力を生かし、会社を乗っ取ったが、彼の歪んだ欲望は満たされなかった。世界を手中に収めること、それが彼の目的だ。"戒めの洗礼"で剣が相手に刺さっている最中に←→→＋弱＋強と入力すると、12本の剣が相手を串刺しにする。



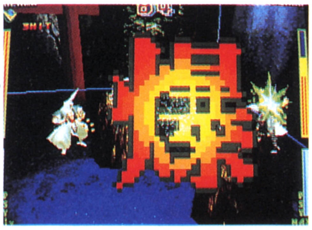
▲12本の剣がグサグサと刺さっていく快感…

次元の瞬き	←→＋弱or強	30%
運命の選択	↓↘→＋弱or強	30%
虚空の幻影	ダメージを受けたときに→→＋弱	30%
戒めの洗礼	→→＋強	40%
完全な世界	レバー１回転＋強	100%

六 道 玄 真



53歳・坊主（裏世界では退魔師として活躍している）。出身・日本。能力・呪術。サイキッカーではないが、護符などを使った技を多く持ち、サイキッカーとも対等に渡り合える能力を持っている。"降雷珠"は落雷前にもう一度ボタンを押すと雷を落とす。"呪縛殺"ヒット後、右のコマンドを入力すると漢字が表示され爆発する。



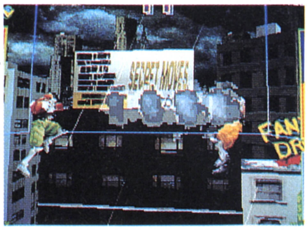
▲↑、↙、→、←、↘、↑、弱＋強、G＋強、G＋弱＋強

連炎符	←→＋弱or強	20%
鬼火魂	→→＋弱	30%
降雷珠	←↙↓↘→＋弱	40%
符護術	ダメージを受けたときに←↙↓↘→＋弱＋強	50%
呪縛殺	←→→＋強	60%

ゲ イ ツ



37歳・軍人。出身・USA。能力・科学。彼の属するアメリカ軍でもノアの存在に気付いていた。軍の司令部はノアが後の大きな恐怖になることを恐れ、対サイキッカー部隊を設立。彼は対サイキッカー用サイボーグ第一号だ。彼は自らサイボーグになることを志願した。何故なら、以前妻と娘をサイキッカーに殺されているからだ。



▲"パイルバンカー"。相手を引き寄せ攻撃

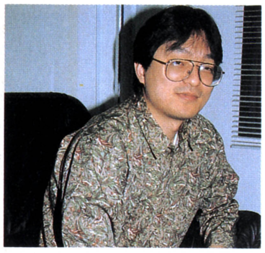
ブースト アーム	←↙↓↘→＋強	30%
パイル バンカー	ブーストアーム発射直後に←↙↓↘→＋強	30%
スタン コレダー	←→＋弱	30%
プラズマ カノン	←↙↓↘→＋弱	45%
オールレンジ ミサイル	←→→＋強	60%

ゲーム遊Ⅱ
特別
インタビュー

いつもとは趣向を変えて、セガサターン、プレイステー

ポリゴン、そしてこれから

いつもなら、アーケードゲームの視点からアプローチしているゲーム遊Ⅱ。ポリゴンなどゲームの表現は、アーケードゲームは、ゲーム業界全体は、ど



株式会社 ゲームアーツ
取締役 開発部 部長
宮路 武氏



▲「シルフ～」（メガCD）

代表作は、ポリゴンシューティングの『シルフィード』。最新作は「ガングリフォン」になる。

↘の人間が考えなくてはいけないのは、買いやすい価格で、できるだけクォリティの高いものを提供するということ。CDマシンで開発しているのはそういう理由です。ゲームの価格が￥6,800を越えたら高すぎる。エンターテインメント産業というのはゲームだけでなく、映画あり、小説ありといろいろある。その中で、自分の産業が面白いとアピールする必要があります。全体の枠を見通した上での位置付けがはっきりしていないから、ゲーム産業自体が発展しない。つくり手側がそういう意識を持ってつくっていない、何の主張もないものばかりだから、文化として発展しないんですよ。

アーケードゲームに関しては、ゲーム性は変わりようがない。だから、より写実的な、リア

↘センターとしての役割がある。

でもこれから、家庭にいながら通信ができるようになると、ゲームセンターに行くのはなんでだろうということになる。その時、写実的なだけのゲームでいいのかという問いかけがあると思うんですよ。そして、その時の答え方によっては、もしかしたらアーケードゲームの衰退が始まるかもしれない。

これからのゲームの表現手段については、新化のしようがない。どんどん写実的になっていくとかその程度なんです。ゲームとして進化するとすればネットワークですね。10年内にネットワークが各人の家に入る。その時、ゲームの表現手段ではなく質が変わる。面白いことのためにはネットワークが必要なんです。みんな

「これから質的な変化が訪れる」

表現方法に、ポリゴンを選択したというのは、こういうゲームをつくりたかったから、こういうゲーム性を表現したかったからという必然性があったからです。たとえば『バーチャファイター（1）』は初めて格闘ゲームに間合いの概念を入れた。その概念にいたるにはポリゴンでなければいけない。２次元の表現では体感できる間合いが表現できない。それと同じなんです。

でも、ただポリゴンが流行ってるから使ってみたとかいうゲームが多い。しかし我々は、新しい刺激であるとか、新しい楽しさであるとか、このゲームを表現するためには、この技術が必要だとか考えている。あくまで表現が先、表現手段は後。主役はエンターテインメントです。

それから、我々エンターテインメント産業↗

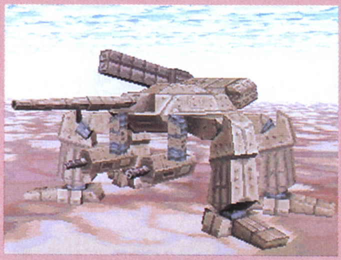
ルな表現に向かうものと、『マンクスTT』のように、インターフェイスが変わったから、ゲーム性が変わったというのと２通りで進んでいく。

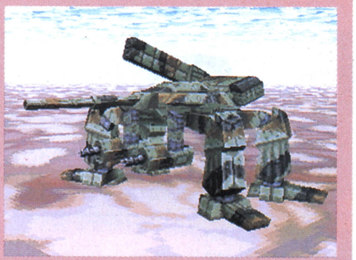
特に、インターフェイスに関しては家庭用ではできない部分なので、がんばって欲しい。入出力を変えるとゲーム性が変わる。もっと実験的なものを出していって飽きられないようにして欲しいと思います。

もうひとつの要素は、フリー麻雀荘と同じ。1人で行っても、通信対戦でみんなと遊べる。そういった場としてのアーケード、ゲーム↗

面白いことがやりたいし、そのためには、お金を払うんですよ。国がいくら予算を組んでも面白くないものはダメ。あまり効果はないんですね。

そして『ガングリフォン』がポリゴンでなければいけなかったのと同じ理由で、ネットでなけばできないことがたくさんあるんです。





▲『ガングリ～』のテクスチャーだけが違うキャラ。こだわりのために、莫大な労力と時間が費やされた

家庭用ゲーム機を斬る!!

いろいろ発売されている次世代機と呼ばれる家庭用ゲーム機だが、実際のところ、つくり手の側では、どう考えているのだろうか？

今をときめく、セガサターン、プレイステーション。そして何かと話題のニンテンドー64について、思っていること、感じているところを語ってもらったのが右だ。

[セガサターン]

・写実的な、よりリアルな表現に向いている。（宮路氏）
・四角形ポリゴンなので、歪みの少ない造形ができる。（黒田氏）
・なんでもできる汎用マシンなので、使いこなすのが難しい。（宮路氏）
・CD－ROMに関しては凄く良くできている。何も考えずに読み込みながらゲームが動かせる、いたれりつくせりのマシン。（宮路氏）
・音源に関しては家庭用ゲーム機中最強の機能を持っている。（宮路氏）

[プレイステーション]

・ポリゴンに関しては、いちばん環境が整っている。比較的苦労せずにポリゴン数を多く出せる。（黒田氏）
・テカテカのテクスチャーを貼らないポリゴン、ムービーなどの映像出力に関しては得意なマシン。（宮路氏）
・２次元のグラフィックに関しては、徹底的に切り捨ててコストダウンに成功している。（宮路氏）
・小さいメーカーでも、ちゃんとしたものをつくれば、ヒットが生み出せるのが魅力。（黒田氏）

[NINTENDO64]

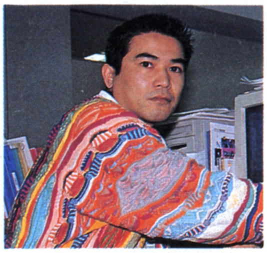
・噂通りのスペックなら、ぜひ何かつくってみたいマシンではある。元気は新しもの好きが多いので。（黒田氏）
・ゲームアーツとしては、これからもCD－ROMをやっていく。（宮路氏）
・ポリゴンの出力を最優先に設計されたマシン。その点では、プレイステーションに近い部分もある。（宮路氏）
・CD－ROMを搭載していないということが欠点に思える。果たして、ソフトが1万円でいいのかという、根本的な問題になってくる。（宮路氏）

ションで定評がある2社にインタビューした

のゲーム表現!!

今回は視点を変え、家庭用ゲーム機メーカーの立場から、うなっていくのかを聞いてみた。これが、その答えだ。

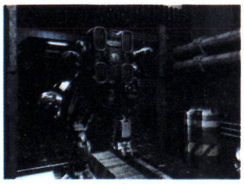




元気 株式会社
広報部 部長

黒田愛美氏

PS「キリーク・ザ・ブラッド」シリーズ等で、シナリオ、プロデュースを担当。元医薬品研究員。



▶『キリーク〜2』(PS)

「動きこそが重要になってくる」

ポリゴンでやっている理由は、ポリゴンでつくると今までのスプライトと比べて、自由度が高くなるということと、3Dの空間の表現にはいちばん適しているということ。たとえば、今までやってきたのは、疑似3Dのゲーム、『アフターバーナー』のように、スプライトでつくった2次元のものだけれど、3次元空間を表現している3Dタイプのゲームだった。それをつきつめていったら、ポリゴンに出会ったといった状況なんですね。

アーケードゲームに関しては、うちはアーケードはやらないというのがあった。その理由というのは、開発に人数が必要だからなんです。

ところが、家庭用の能力が上がってきてそれに従い人数が増えてきている。これではアー↗

↘ケードと変わらない。ハードのスペック的にもプレイステーションと、システム11なんてたいして変わらない。今まで家庭用ゲーム機は、先端技術の絞りかすみたいなところがあって、コンピューターの最先端で一般化されて、家庭用ゲーム機でも使えるようになったというところがあった。でも、最近の64ビット機になると、パソコンの能力をうわまわってしまっている。アーケードと家庭用の境界線が無くなってきている。後は、狙いが違っているというだけ。アーケードは連続したコインの投入が必要なので、年齢層は比較的上になる。家庭用は年齢層は低くなるとか。つくり手の側からは、あまり関係なくなってきてますね。ですから、もしかしたら、元気もアーケードやることがあるかもしれない。

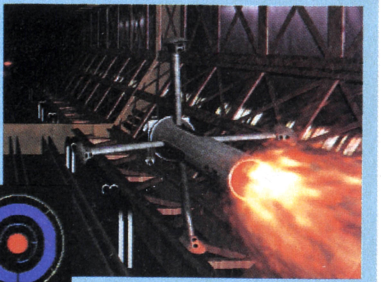
元気がやりたい路線というのはいろいろあって、『キリーク〜』のような映画的なもの、もっとインタラクティブなものを、ゲームという表現形態を使って表現いくというもの、また、昔のゲームのようにチマチマした、アイディア一発勝負みたいなものもつくってみたい。それに、レーシングゲームも今まで通りやっていきたい。3、4本の柱でつくっていけたらいいなと思っています。

これからの、ゲームの表現は、動きの部分にこだ↗

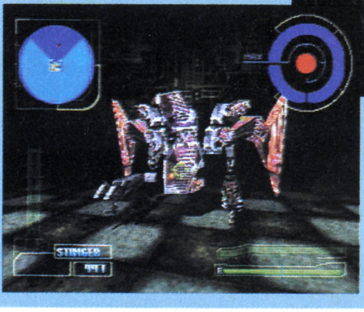
↘わっていくでしょう。『キリーク〜2』でも、ムービーの部分には、モーションキャプチャーを使っています。しかし、これからは、リアルタイムに動くポリゴンの部分でも、使われていくんじゃないかと思いますね。

あとは、今まで使われなかったゲームにもポリゴンが使われていく。ポリゴンでつくった方が、カメラアングルも変えられる。それとモーションキャプチャーを組み合わせればかなりいいものができる。自由度が広がると思うんです。

それからポリゴンは、ハードの性能向上を待って、より出力数を増していく。でも、増えたからといっていいかどうかはわからない。今でも、爆発などは映像を取り込んでつくったりする。その方が、なめらかで自然なものになるんですね。ポリゴンだけでつくらなければいけないというものでもないんですよ。

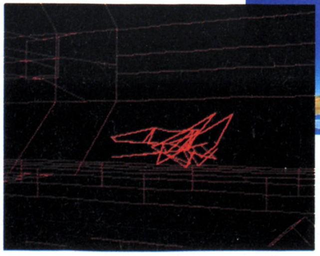


▶▶『ベルトローガ9』の開発中画面。高さの概念で自由度が増した



ゲームの表現うつりかわり

おおざっぱにいって、ゲームの3次元表現の歴史は、2次元だが疑似的な3次元表現に始まり、ワイヤーフレーム、ポリゴン、テクスチャーマッピングと追求されてきた。ワイヤーフレームは、針金細工のように物体を線で表現する方法。ポリゴンは、三角や四角など、面の組み合わせで物体を表現する方法。テクスチャーマッピングは、ポリゴンにグラフィックを貼り付けて、無機質なポリゴンに質感を与える手法。現在は、ポリゴン数を上げ、きめ細かな映像をつくる方向にいっている。





▲格闘アクションにポリゴンを使うことによって、独自の世界を表現した「バーチャファイター」
◀ワイヤーフレームを使用したゲームとして、記憶に新しいバーチャルボーイの『レッドアラーム』

これからのゲームが見えてきた!!

家庭用メーカーで、最高峰の技術とセンスを持つ2社。その現場で活躍するお2人のほとばしる言葉から、これからのゲーム表現、ゲームのありかたが見えてきた。モーション、動きの面で変わっていくという黒田氏。表現ではなくゲームの質が変わっていくという宮路氏。両者の一致した見解は映像表現はポリゴンでうちどめということ。これからの、ゲームに関しては、黒田氏はモーションキャプチャーを使ったもの、宮路氏はネットワークを使ったものに、思いを馳せている。

text by X&S





[2代目遊IIコスプレクィーン 広野ゆかクン]

ついに完成!! パイのコスチューム初お披露目

お待たせー!! 第2回コスプレ王座決定戦で見事クィーンに選ばれた広野ゆかクンへの賞品が完成したゾ。広野クンのご希望通り、バーチャ2の青パイ。清楚ですな。って訳でご覧あれ!

見たぁ？ イイ感じでしょ。ギャリソンが威信を賭けて制作した、このパイの衣装。まさにコスプレクィーン広野ゆかクンのための完全オーダーメイドなのだ。サラのコスプレ姿は、何度か紹介しているけど、パイに扮する彼女もベリーキュートだよね。パイ姿の彼女にもイベントで会えるかもよ。では最後に広野ゆかクンの喜びの声をどうぞ!!

「ずっと楽しみに待っていたので、完成の一報を聞いたときは、とても嬉しかったです。自分ではとても作れそうにない衣装だったので、とても感謝しています。VF2は、思い入れのあるキャラばかりなので、ずっと着ていきたいと思っています。本当にありがとうございました。」



▲あーん、可愛らしいっス。お人形さんみたいデス

中国人もビックリ! これぞギャリソンパワーだ!!

今回パイのコスチュームを製作してくれたのは、もうすっかりお馴染みとなったギャリソンさん。それでは店長の八百さん、どうぞ！

「お待たせいたしました、ギャリソンプロデュース／中国新華服装公司製作のパイのコスチュームをお届けいたします。このコスチュームは上から下までオールシルク！ 鮮やかな背中の鳳凰の刺繍も全て手縫いで製作しているため、思ったよりも時間がかかってしまいました。これからもギャリソンではコスプレファンの皆様のために、より良いコスチュームを作り続けていきます!! ご期待ください。」



▲コスプレ評論家としても活躍中なのだ！

最終回！　今までお付き合いありがとう



はーい、こんにちは！　まろんです。今回でまろんの小部屋も最終回。もうこんな風に自分のことを人様にお話しできる機会もないと思いますので、今回はまろん自身のことについて、熱く語ってみたいと思います。まずは、コスプレを始めたキッカケから。初めてのコスプレは、中学3年の時。キャラクターは、CLAMPさんの描かれている『聖伝（RG VEDA）』というマンガの蘇魔でした。習い事が一緒だったお友達に誘われて、初めて夏コミに行ったんですが、そりゃもうカルチャーショック！　その当時は、同人誌のこととかコスプレのこととか、本当に何も知らなくて、人の多さやコスプレの派手さに、とにかく驚きました。そして何よりも、すっごく楽しかった！　それから2年程は、コミケだけに参加していて、他にもコスプレのできるイベントがあるなんて知りもしませんでした。あと半年も待たなくちゃいけないなんて長すぎるなぁ…。なーんて、いっつも考えてたんですよー。そして高校2年生の夏。またまた同じ友達に誘われて、『ファイナルファンタジー』のコスプレをすることに。この時、中学生の時から友達だっためろんも誘って、まろんはセリス、めろんはリルムをやったのです。まろんは『ファイナルファンタジー』をやってたし、いろんな人とお話しできたりして、すごーくすごーく楽しかった！　ここでまろんとめろんは2人して本格的にコスプレにハマってしまったわけです。それからは、2人して雑誌を見たり、人に聞いたりして、コミケ以外のイベントにも行くようになり、次の冬コミでは遊IIの方に会ったりと知り合いの方も増えて、コスプレの楽しさも倍増!!　そんなわけで、今ではすっかり一人前のコスプレイヤーになってしまいました。今までコスプレしたキャラクターは20種類くらい。どれも大好きなキャラクターで、もちろん手作りです。これからもずっとずっと大好きなコスプレを続けて行きたい思ってますので、イベントで会った時には、絶対に声をかけてください!!　それではまたどこかでお会いしましょうね♥　バイバイ!!

今月のまろん情報

ただ今『新世紀エヴァンゲリオン』の惣流・アスカ・ラングレーを作ってます。綾波、ミサトさん、シンジ君等々、イベントで会ったら絶対一緒に写真を撮らせてくださいねー！　ついでに水色のナースエンジェルのコスプレをしている方、写真ください。

遊II電脳アイドル まろんの小部屋

コスプレ関連 グッズ情報

①は今回お世話になったギャリソンさんの製品。すべて手作りのため、量産には時間がかかるとのこと。というわけで、現在予約受け付け中だそうだ。お問い合わせは左ページの下の番号へ。②はコスパショップ(03-3770-3383)さんのもの。先着100名様にきらめき高校の校章をプレゼント中！　③、④はプロテクター関係にも強いコスミックさんの商品。キャラクターの資料を郵送すれば、見積りを無料で行ってくれるぞ。お問い合わせは03-5626-0523まで。



1 『VF2』の1Pパイ。第1回発売記念価格¥38,000。100%シルク素材&刺繍がステキ♥



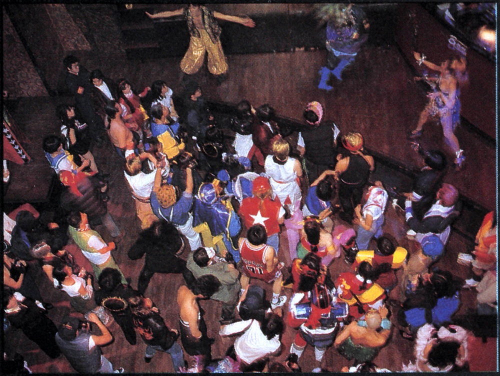
2 『ときめきメモリアル』のときめき高校制服。夏服・冬服ともに各¥29,800（税別）。リボン付き。S・M・L・X・Lサイズ有り。



3 アスコット『レイアース』。帽子から前づら、洋服関係、パーツ関係、ブーツを全部セットで¥128,000。

4 ノヴァ『レイアース』。かつら以外を全部セットで¥198,000。ちなみに③、④共に特別セット価格です。

コスパショップ／〒150 東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル2F
コスミック／〒124 東京都葛飾区堀切5-22-4　1F

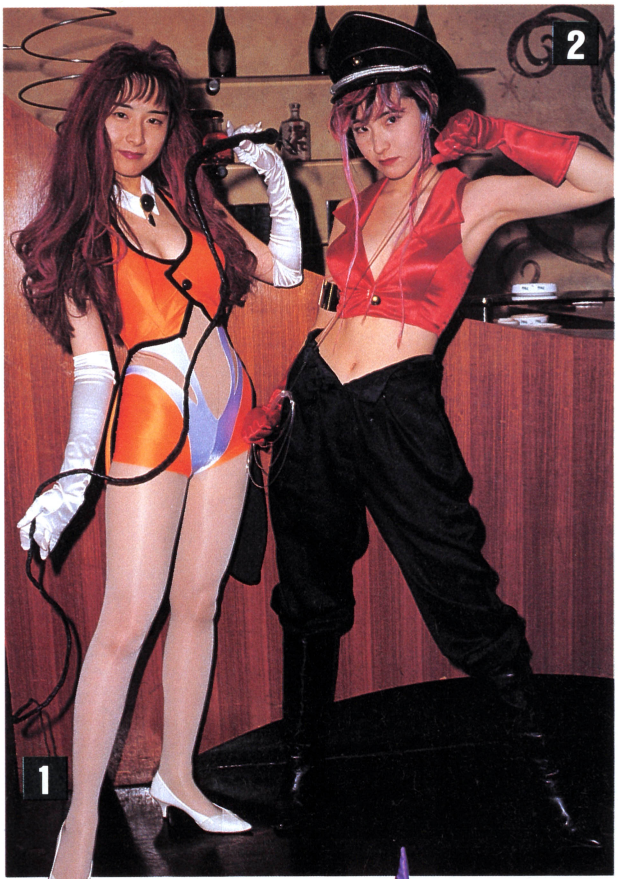


COSPA in TWINSTAR

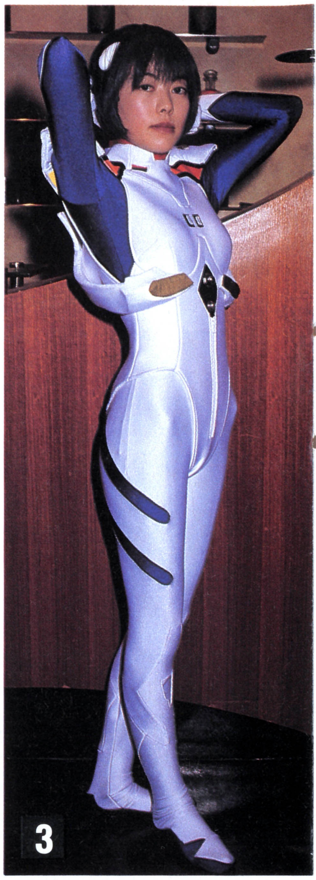
いやー、遅くなってごめんなさい！ みんなお待ちかねの１月27日に行われたコスパを紹介するぞ。早いもので、ツインスターでのコスパも３回目。もちろん、前回をはるかに上回る数の人間が入場したのだ。流れる曲のジャンルも相変わらず多彩で、参加者全員心から楽しんでいるという印象。いろんな意味で参加したみんなもすっかりこの場に慣れたみたいだね。今回のコスパもすごい盛り上がりだなーなんて思いながら観察してたんだけど、なんかもうホントにみんなすごいんですよ。なにがってコスチュームのレベルの上がり方です！ これはもう尋常じゃないっすよ。みんなこれでもかこれでもかと、新作や難易度が超A級クラスのキャラクターに挑戦してくるし、まったくもって驚きまくり。しかもデキがいいんですよ。「それ一体どうやって作ってんのよぉ」なんていう叫びが聞こえてきそうです。もうどこまでコスプレは進化するのやら…。これからのイベントがほんと楽しみってカンジだね。さらに、今回のコスパには、雑誌などでおなじみの有名系コスプレイヤーのみなさんが多数参加していたので、いつも以上にカメラのフラッシュが光りまくってました。あっちに双子サラかと思えば、そっちにまろんちゃんやめろんちゃんという具合でもう大変。撮影フロアがコスプレイヤーたちでごったがえしてたので、取材陣にとっては戦いの場と化してました!! でもそんな人ゴミに負けず、今回もがんばって撮影してきたので、お願いだから右の写真を見てちょうだい！ ファンならずとも感激モノだよ。



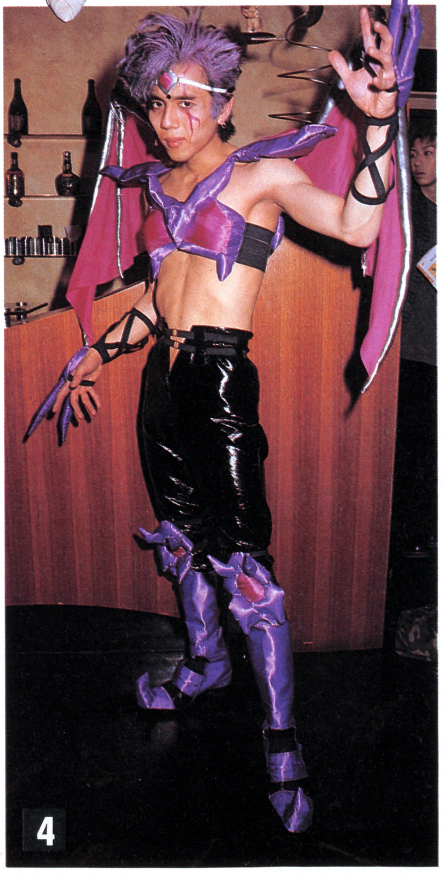
◀今回も行われたコスプレコンテストの様子。う〜ん、やっぱりレベルが高い高いっ！



1 2



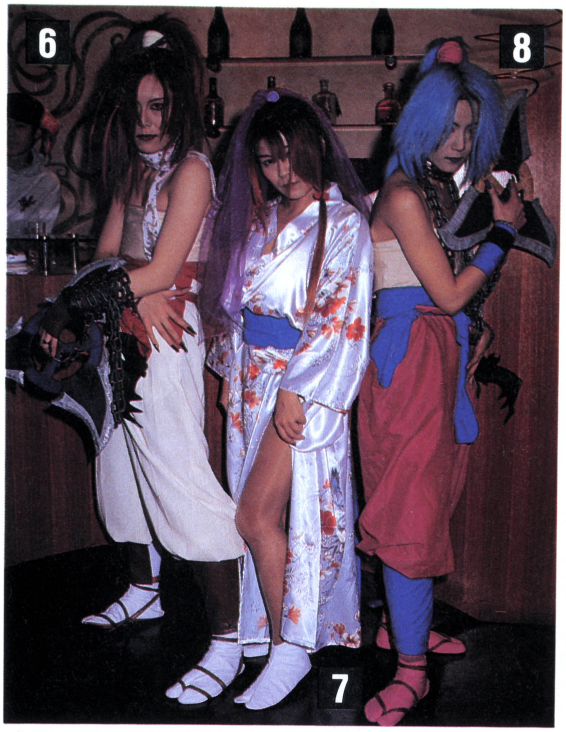
3



4



5











1　みちる（?）

●ティラ・ミス『爆れつハンター』●身長167cm●B83W58H84●久々の新作！　赤い髪も似合いますね。原作のティラ・ミスをやりたいとのこと。

2　ルーク（?）

●ショコラ・ミス『爆れつハンター』●身長166cm●B83W55H84●えらく雰囲気がでていてかっこよすぎます！ スレンダーな体にピッタリの衣装です。

3　K・A・R（?）

●綾波レイ『新世紀エヴァンゲリオン』●身長158cm●３サイズ　?●この完成度の高さには驚き！　青い髪もポイントが高いよね。愛が感じられますよ。

4　中村崇紀（23）

●ヘルスティンガー『超人学園ゴウカイザー』●身長175cm●B89W67H84●全て手作りとは驚きです!!　スタイルの良さ、髪の色など完璧でしょう！

5　春華（21）

●獅堂光『魔法騎士レイアース』●身長161cm●B80W56H84●原作に忠実に作ったというコスチューム。作りがとっても丁寧で、しかもカワイイ！

6　天薙京春（21）

●首斬り破沙羅『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』●170cm●３サイズ　?●か、かっちょいい！　女性でもやればできる!!　決まりすぎかも…。

7　水木魔子（?）

●かがりび『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』●コスチュームといいポーズといい味だしてますね。チラリと覗かせたフトモモがポイントかも！

8　辻堂紅尉（20）

●首斬り破沙羅『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』●身長　?●３サイズ?　●髪とコスチュームの青がセンスよくてグッド！　お人形さんみたい。

9　リョウ（21）

●ドノヴァン『ヴァンパイア ハンター』●身長179cm●B91W71H84●モノクロのドノヴァンってカッコイイんですね。このシンプルさがステキ!!

10　フジ（25）

●サンマン『ファイティングバイパーズ』●身長162cm●３サイズ　?●手作り感大爆発のサンマン。自分のキャラクターをわかっていらっしゃる！

11　かいまゆみ（19）

●カイ『ドルアーガ』シリーズ●身長156cm●B85W60H88●こんな懐かしいキャラクターもいいですね。ぜひギルも隣にいて欲しいカンジです。

12　成光（22）

●ソフィーティア『ソウルエッジ』●身長163cm●B80W60H81●相変わらず気合いの感じられるコスチューム。カラーコンタクトもいかしてます！

史上最大のコスプレコンテスト開催!!

２月12日横浜アリーナにて行われたコミックキャッスルにて、「横浜コスプレコレクション」というコスプレコンテストが行われたぞ。参加したコスプレイヤーは400人以上！　いや〜、これだけ集まるとホント壮観ですな。優勝者にはプレイステーション本体とソフトがプレゼントされたぞ。



▶優勝したのは中央のサブゼロ『モータルコンバット』！





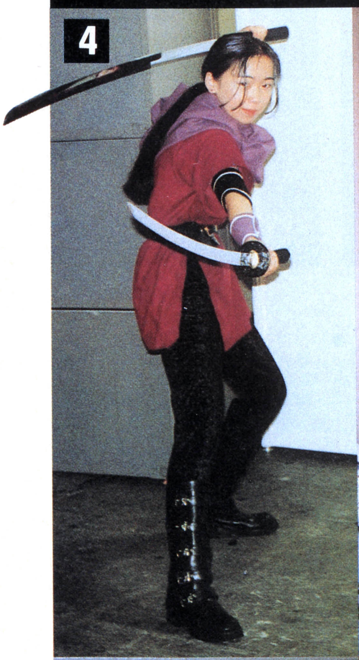
▲見よ！　このコスプレイヤーの数を!!　でもこれは全参加者の４分の１。まだまだいますぜ!!
◀『がんばれギンくん』のガツガツがいます！　マニアックだなー

コスプレ投稿写真館

1


2


3


4


5

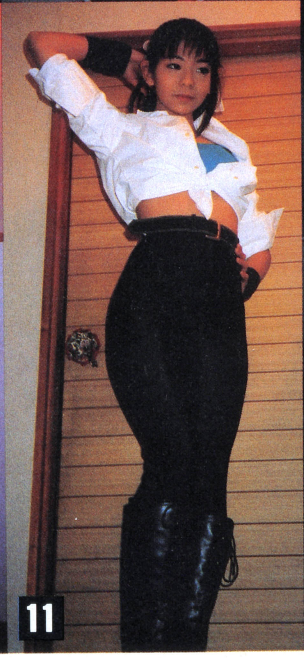

6


7


8


9

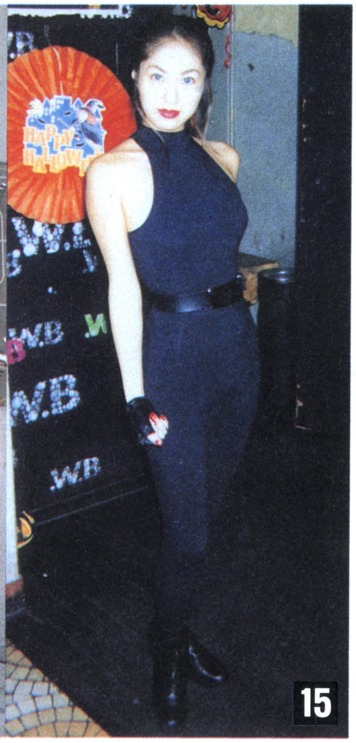

10


11


12


13



1　荻原柴樹（17）
●千両狂死郎『真サムライスピリッツ』●身長168cm●３サイズ　？●黄金に輝くゴージャスな衣装がステキです。メイクも表情もバッチリ!!

2　二堂開帳（15）
●二階堂紅丸『KOF95』●身長155cm●３サイズ　？●気怠い午後の日差しが紅丸の不健康さにマッチしてますな。ストーリーを感じさせてグッド。

3　あいすはうまい（14）
●草薙京『KOF95』●身長158cm●３サイズ　B83W75H81●14歳とは!?　コスプレも低年齢化が進んでますな。センス良くアレンジされててイイ感じ。

4　ミッドガルド（19）
●ショウ『闘神伝２』●身長157cm●３サイズ　B80W60H86●美形のキャラなのに、負けてませんね。女の子なのに雰囲気バッチシです、ホント。

5　らっこ　（？）
●ネネ『神凰拳』●身長146cm●３サイズ　B83W61H81●新作ゲームをイチ早くコスプレしてますねぇ。頭の上の鈴がとってもチャーミングです!!

6　れいの　（16）
●ナコルル『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』●身長157cm●３サイズ　？●初コスプレにしてはハイレベルな出来です。次はロケに挑戦してみて！

7　毛利良枝（17）
●ブルーマリー『餓狼伝説３』●身長160cm●３サイズ　B88W63H92●少し大人っぽくなったね。髪型もそっくりの徹底ぶりにお見事の一言です!!

8　OTK（25）
●トキオ『ファイティングバイパーズ』●身長178cm●３サイズ　？●アーマー部分はダンボール製？　鉄柵の陰とポーズが雰囲気出してます。

9　五十嵐愛理（19）
●ハニー『ファイティングバイパーズ』●身長150cm●３サイズ　？●ハニーのコスプレって人気あるよね。アーマー部分がラバーっぽくてイイ感じです。

10　智柳モトヤ（18）
●八神庵『KOF95』●身長　？●３サイズ　？●おっカッコイイっすねぇ。ルックス&衣装がバッチリなだけに、髪の毛も真っ赤にして欲しかったな。

11　土方くま（18）
●サラ『VF２』●身長157cm●３サイズ　B82W56H82●サラって、難しいキャラなのにスタイルイイから栄えますなぁ。でもアングル下過ぎよん。

12　叢雲すぐる（15）
●草薙京『KOF95』●身長157cm●３サイズ　？●斜めのアングルが雰囲気を醸し出していてグッドです。小道具にも気を配っていてよろしいですな。

13　布袋ひなの（14）
●ナコルル『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』●身長　？●３サイズ　B90W60H89●有名コスプレイヤーの仲間入りを目指す彼女。次は露出系？

14　（MO）　（23）
●レイレイ『ヴァンパイアハンター』●身長157cm●３サイズ　？●メイクに妖しさが溢れててイイ感じねぇ。髪型をもっと工夫すれば、バッチリだよ。

15　原かすみ（27）
●サラ『VF２』●身長164cm●３サイズ　B82W59H86●美人ですねぇ。うっとり…。クラブで撮影されたそうですが、雰囲気ピッタリでナイスです。

我々スタッフは、これからもコスプレを応援し続けます!!

ジャイブ黒田が女子高生のコスプレで渋谷を徘徊ー!!

禁花のページでお馴染みのジャイブが罰ゲームを行ったので、せっかくだからカラーページでもご報告しよう。

待ち合わせといえば渋谷ハチ公前ってことで、この日の12時にそこで集合することになった罰ゲーム御一行。しかし、なぜか興味本位でやって来たトラッキーや元編集部員のチープ小野はいるものの、肝心の読者様が全然来ない！　これじゃあカッコつかないなーなんて言ってたら、ポツリポツリと現われ始めたので、安心して渋谷１周の旅に出かけたのでありました。そんなこんなで撮ってきた写真がこれらです。いや〜楽しそうだ！　なんかメイクもバッチリのジャイブより、電車の中でも８ミリで撮影していたチビ太の方が目立ってたみたい。浦ボキはジャイブの尻を撫でながらチカン親父のマネをしてるし、もう何が何だかわかりません!!　完全密着で撮影したこの秘蔵の８ミリテープが欲しい人は「ジャイブの恥ずかしい８ミリテープが欲しいの♥」係まで応募しよう！


▲オーバーを脱いで撮影して欲しかったと思う昨今

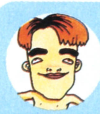

▲コスパショップにて。目がうっとりしてますな！

とっても楽しかった♥ジャイブもう大満足なの




◀禁花常連マジキャットと飲むジュースは格別！


▲ホテル街やコスパショップ等に付き合わされた読者様お疲れ様でした!!


今まで応援してくれたコスプレイヤーの皆さん、どうもありがとう！　色んな人と出会って楽しかったり、ドキッとさせられたり、時には笑わせてもらったり…。でも、これで終わりではありません。我々はこれからもコスプレを追い続けます。（ジャイブ黒田）


とりあえずは最終回です。お世話になりまくったみなさん、仲良くしてくれたみなさん、そして迷惑をかけてしまったみなさん、長い間本当に有難うございました。とても心から幸せでした！　きっとやり残した仕事をしに帰ってきます。　（大久保チビ太）

ムーチョ落合
PRESENTS

プレゼント出血大放出!!

今回はAOUショー関連のグッズも集めてみたぞ。行けなかった&入手できなかった人は注目だ！

今月のエクストラITEM

☆内訳はメンバーのサイン入りCDケース、『マジカルドロップ』シール、ハンカチ、ゲームちらし、それに鉛筆型0.9ミリシャーペンだ!!



①



②

▲AOU各ブースで配布されていた新作ゲームのちらしを、まとめてセットでプレゼント。写真の7枚以外にも、たくさん用意しているぞ



③

◀豪鬼やダンがいるあたり、なかなかマニアックな構成でグゥ。でも、実は春麗がいなかったりして



④



◀AOUセガブースで配布していた、下じきとハガキのセット。特に下じきの方はコレクター性高し。ファンの必携アイテムでござるよ



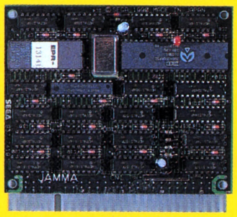
⑤

▶ソニックのキャラをデザインした、アナログ式の腕時計だ



⑥

▶AOUタイトーブースでのイベント賞品として制作された特別限定品。『PF』初心者は必読だ！



⑦

▶知る人ぞ知る、例のドットイートゲーム。このコーナーでも、幾度となくお世話になりまくった基板であります



⑨

◀『ソウルエッジ』の限定販促グッズ



⑩

▲なかなか渋めでいい感じ



⑪

◀ご家庭でじっくりと楽しみたい、手ごたえのある将棋ゲーム



⑧

▲スピーカー内蔵のぬいぐるみなのだ

プレゼント一覧表

文字で読む今回の豪華賞品

① 『ゲーマデリック』おみやげセット……3名様
② 『AOUショー1996』ちらしセット……1名様
③ 『ストリートファイター』シリーズ フィギュアセット……1名様
④ 『電脳戦機バーチャロン』下じき&『バーチャファイターキッズ』ハガキセット……10名様
⑤ 『セガソニック』腕時計……5名様
⑥ 『サイキックフォース』オフィシャルガイドブック……5名様
⑦ 『どっとりくん』基板……1名様
⑧ 『ぷよぷよ』スピーカー……5名様
⑨ 『ソウルエッジ』キーホルダー……20名様
⑩ 『ソウルエッジ』腕時計……1名様
⑪ 『金沢将棋』ソフト(セガサターン版)…1名様

応募の掟

プレゼントへの応募をされる場合には、63～64ページの読者アンケートにご回答お願いします。応募の仕方をよく読んで、応募手続きに誤りのないようにしてください。今回の応募締め切りは4月30日（当日消印有効）。なお、当選者発表は賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

今回のプレゼントは…株式会社ケーアイシー／サイトロン・アンド・アート株式会社／株式会社セガ・エンタープライゼス／株式会社セタ／株式会社タイトー／株式会社ナムコ／YMD／AOUショー出展各社（敬称略）
以上の皆様のご提供によるものです。ありがとうございました。

桐生蒼八の ホームラン劇場



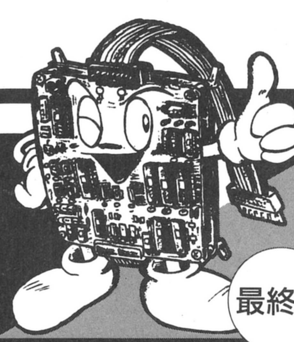
長い間「ホー劇」を応援してくれたみなさん、本当にありがとうございました(桐生)

ゲーム遊Ⅱ特別編集「部屋をゲーセンにする!!」（基板特集本）4月23日(火)発売決定!!



部屋をゲーセンにする!!

基板塾



最終回



基板塾は終わっても、基板道はまだまだ続く。精進あるのみぢゃ!!

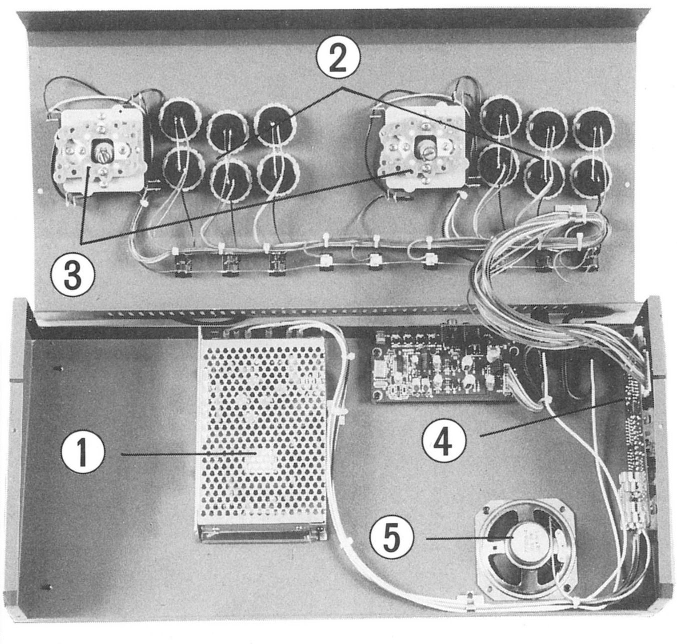
今月でひとまずみんなともお別れぢゃが、ここで学んだことはこれからも絶対に役立つはずぢゃ!!　嗚呼、素晴らしき基板の世界よ永遠なれ!!

次は別冊「部屋をゲーセンにする」でお会いしましょう。それでは

まずは基本パーツを理解する事ぢゃ!!

残念ながら、この基板塾も今回でひとまず休塾となる訳ぢゃ。この基板塾で勉強してきてくれた読者なら、充分基板で遊ぶことができるだけの知識を身に付けてくれたことと思う。

今回は、コントロールボックスの内部を説明するので、この内容をしっかりと覚えて、簡単な修理位はこなせるようになって欲しい。基板道はさらに奥が深いものぢゃが、今後も各自精進するように。約束ぢゃぞ!



①電源ボックス

コントロールボックスの心臓部がこれぢゃ。この電源ボックスがあって初めて、基板に電気を送ることができる。つまり、これがなくてはコントロールボックスはただの箱。せいぜい、家庭用機でいうコントロールパッド程度の機能しか持たなくなってしまうのぢゃ。まぁ、その機能も電源がなければ役に立たないがの。

②ボタン　③レバー

④コネクター

②③のレバーとボタンは、下の囲みで塾生のエイジアが説明したいといっておるので省略。ここでは④のコネクターだけ説明しておこう。コネクターとは、コントロールボックスから、ハーネスにつながる門のようなもの。つまりここからハーネスを通じて電流がながれ、基板が動作し、レバーやボタンの操作信号が、基板に送り込まれるという訳ぢゃ!!

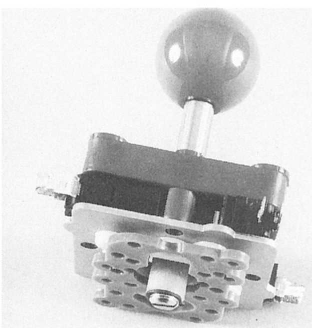
⑤スピーカー

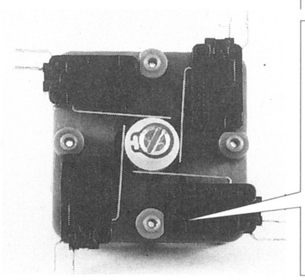
これはもう、誰もが知っている単なるスピーカーだ。基板と業務用のモニターにはスピーカーがついていないため、このコントロールボックスにスピーカーが取り付けてあるというわけぢゃ。もっとも音質の方は大した期待はできないから、余裕があれば、他のスピーカーに接続してみるのもよいかもしれんぞ!!　ちなみに音量は、基板でも調節可能なのぢゃ。

レバーの仕組み

どうも、エイジアです。ボクの勉強の成果も見て下さい。ちょっと1日講師って感じで緊張しちゃうなぁ。ええと、まずレバーなんですが、裏返してみるとレバーの軸を囲むように、4つのスイッチがついてるんです。これをマイクロスイッチって呼ぶんですけど、塾長はマイクロって呼んでました。

この4つのマイクロ、それぞれレバーの上下左右に対応しています。つまり、レバーを倒すことによって、その根元についているスイッチが押される訳です。それでは、斜めの時はどうなるの？　この場合には2つのスイッチが同時に押される訳。つまり上右が押されると右斜め上、下左で左斜め下って具合です。結構簡単でしょ。



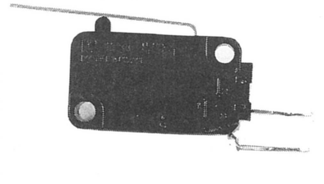


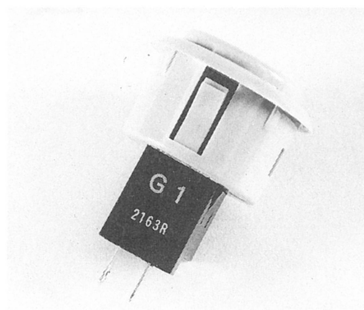
▶故障してもマイクロ1個だけなら、200円程度の部品代で交換できるぞ!!

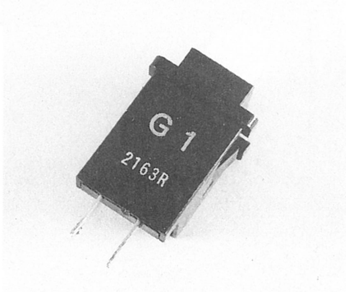
ボタンの仕組み

こちらの方も仕組みは簡単!!　ボタンの中にも、レバーと同じ様なマイクロスイッチが入ってます。見た目はレバーに使われているマイクロスイッチと多少違いますが、性能は全く一緒です。ようするに、レバーもボタンも内蔵されたマイクロが押されることにより信号が送られるんですね。

拡大図







◀スイッチからはハーネスに線が伸びる。それによって信号が基板に送られる訳だ!!

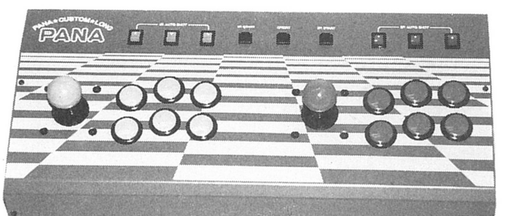
緊急速報

GAME遊II
特別編集
第4弾

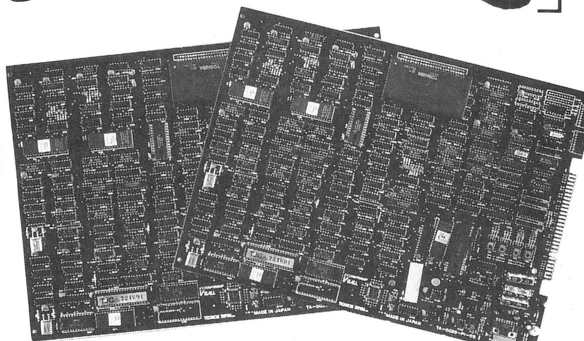
部屋をゲーセンにする!!
[基板達人への道]

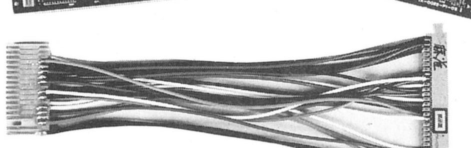
ついに発売日決定!! 今まであった基板本の常識をはるかに超えた内容と、膨大なデータ量!! この1冊を読まずして、基板道を語るべからず











初心者から超上級者までに完全対応型！
全国の基板屋44店舗の完全データ収録！
部屋をゲーセンにしてしまった達人達！
各種アイテム・インプレッション収録！

4月23日(火)発売決定!!

B5版 192ページ 発行／リイド社 定価1,000円

ゲーム遊II特別編集「部屋をゲーセンにする!!」(基板特集本) 4月23日(火)発売決定!!

今月の激安おすすめ基板!!

その他たくさんの基板があります
お探しの基板があればTELください。 **すべて消費税込みの価格です。**

販売価格単位1K=1000円		アサルト(純正パネル付)	88K	グレートソードマン	25K	スト2ダッシュ	8K	ニューラリーX	78K	ムスタング	8K	麻雀クエスト	18K
□□□ 新品基板 (税別) □□□		アラビアンマジック	22K	クラッシュローラー	25K	スーパーパックマン	48K	忍者くん 阿修羅の章	25K	五月障戦	12K	エンジェルキッス(SUB)	18K
ストZERO2 SOFT	TEL	アクロバットミッション	8K	グレートスラッガー	5K	ゼクセクス	45K	ネビュラスレイ	25K	迷宮島	6K	エンジェルキッス	73K
ストZERO2	195K	アームドF	6K	グレートスラッガー94	10K	セーラームーン	48K	バース	20K	メタルブラック	65K	スーパーリアル麻雀PIII	20K
D&Dミスタラ SOFT	114K	イーアルカンフー	15K	クロスシューター	8K	ゼビウス	20K	バブルシンフォニー SOFT	8K	メトロクロス	75K	スーパーリアル麻雀PV	40K
D&Dミスタラ中古M込	124K	1943	15K	グロブダー	78K	ゼロウイング	7K	バツグン	38K	燃えよゴンタ	8K	レモンエンジェル	20K
ヴァーチャキッズ	TEL	ヴァーチャファイター	25K	ぐっすんおよよ	12K	ソニックウィングス	10K	バックファイアー	38K	モトス	78K	ファイナルロマンス	15K
究極タイガー2	148K	VF REMIX ソフト	8K	ゲイングランド	88K	ソルダム	10K	ハットトリック95 ソフト	12K	モンスターレア	12K	麻雀放浪記 掟	6K
究極タイガー2 SOFT	65K	ウルトラ警備隊	35K	剣豪	8K	大工の源さん	6K	パワードギア	35K	ラストデュエル	8K	麻雀 エンジェルス	6K
アクウギャレット	TEL	ウルトラマン倶楽部	5K	豪血寺外伝 最強伝説	35K	ダークエッジ	38K	パワードギア ソフト	25K	ライオットシティ	6K	□□ 新品コントロールBOX □□	
流星雀士キラランスター	TEL	ウォーオブエアロ	8K	極上パロディウス	38K	WWFレッスルフェスト	4K	パニックロード	12K	ライデン2	35K	SUPER VEGA	65K
スカルファング	TEL	ウルフファング	48K	コズモギャングパズル	4K	WWFスーパースター	4K	バトルクロード	10K	ラリーX	78K	ベガ9000 DX	48K
セクシーパロディウス	TEL	ウルフファング(US)	35K	コズモギャングビデオ	18K	ダライアス外伝	75K	バンダイク	8K	雷牙	8K	パナツイン ロング	35K
ニンジャマスターズ	TEL	ヴァンパイア	17K	コンバットライブス	3K	ダライアス外伝 ソフト	25K	パックランド	65K	リターンオブインベーダ	15K	パナカスタム ロング	32K
神風拳	TEL	ヴァンパイア ソフト	7K	G・Aデュエル(ソフト)	8K	ダンジョン&ドラゴンズ	45K	パラデューク	35K	リムロッキンバスケット	6K	□□□ ゲーム筐体・大型筐体 □□□	
ラストブロンクス	TEL	ヴァンパイアハンター	45K	サラマンダ	45K	D&Dソフト	35K	バーニングフォース	28K	リブルラブル	35K	SNK キャンディ18	45K
電脳戦機バーチャロン	1320K	V・ハンター ソフト	35K	サラマンダ2 SUB	60K	対戦空手道(海外版)	8K	ハンバーガー(US)	8K	ロックマン	35K	ジャレコ ポニー 26	70K
ファイティングバイパー	420K	F/A	20K	サラマンダ2	88K	ツインイーグル 2	28K	P-47 ACES SOFT	5K	ロストワールド(P付)	148K	カプコン,コンセプト	60K
ゲーム天国 SOFT	48K	エクストリームダウンヒル	18K	サイバーボッツ	50K	ツインビー	58K	P-47 ACES	58K	ワイルドウェスタン	38K	CAPCOM ブレイザス新品	150K
ゲーム天国(中古マザー込)	88K	エイリアンプレデター	48K	サイバーボッツ ソフト	40K	デスブレイド	15K	ファイティングバイパー	380K	ワンダーモモ	98K	ダライアス2(2画面)	80K
ソウルエッジ	228K	エイ・プレデター ソフト	38K	シティコネクション	28K	出たな ツインビー	13K	ぷよぷよ通	28K	□□□ MVS システム □□□		ウォリアーブレード	80K
闘神伝2	78K	エイリアンストーム	15K	シャドーダンサー	8K	鉄拳2 VER.B	168K	ぷよぷよ	8K	MVS マザー(1枚用)	25K	ソルバルウ(新古)	150K
サラマンダ2	158K	X-MEN	30K	シャドーフォース	12K	テクモVゴールサッカー	12K	フロッガー(C)	8K	MVS マザー(4枚用)	58K	ナイトストライカー	200K
サラマンダ2 SUB	88K	X-MEN ソフト	20K	疾風魔法大作戦	18K	DDクルー	8K	フィグゼイト	10K	餓狼伝説3	10K	ドラゴンガン	70K
パズルボブル2X SOFT	28K	E・Aリターンズソフト	25K	新入社員とおるくん	8K	ディグダグ	30K	ファイナルファイト	18K	キングファイターズ94	8K	□□□ 基板買取価格 □□□	
餓狼伝説 リアルバウト	95K	エイトフォース (新品)	20K	スターフォース	25K	ディグダグ2	48K	ブラックドラゴン	20K	ダブルドラゴン	6K	悪魔城ドラキュラ	40K
サムスピ 斬紅郎無双剣	35K	エレベーターアクション	15K	スーパーQIX	20K	ドンパチ	58K	ブラストオフ	18K	風雲黙示録	8K	アルティメットエコロジー	50K
ぱずるでPON	45K	エクセリオン	10K	SRD	8K	ドルアーガの塔	78K	ヘルファイヤー	8K	サムスピ斬紅郎	25K	レイフォース	40K
MV-1A	47K	オーダイン	38K	スペースインベーダDX	15K	闘神伝2	65K	ポトポト	4K	ぱにっくボンバー	15K	メタルブラック	30K
V・F2 筐体の看板	7K	ガンバード	28K	ストZERO	45K	ドリフトアウト	6K	ボンバーマン	8K	その他はTELください!!		ウルフファング	30K
マーヴルスーパーヒーローズ	145K	カイザーナックル SOFT	3K	ストZERO ソフト	35K	ドギューン	12K	マッハブレイカー	38K	□□□ CPSチェンジャー □□□		サイコソルジャー	50K
マーヴルスーパーヒーロー ソフト	105K	仮面ライダーバトルレーサー	6K	スノーブラザース	10K	トップランキングスター	6K	魔法大作戦	20K	CPSチェンジャー本体セット		イシターの復活	90K
19XX SOFT	105K	ガンフロンティア	53K	ずんずん教の野望	10K	トイポップ	88K	魔法警備隊ガンホーキ	18K	CPSファイター2個付	15K	ドラゴンスピリット	30K
ハイパーデュエル	18K	ガルメデス	6K	スラップショット	10K	とりで2	10K	マーベルスーパーヒーローズ	88K	CHキャプテンコマンド	20K	ドルアーガの塔	35K
ティンクルピット	12K	カルノフ	12K	スーパーストII	13K	ナイツオブザラウンド	18K	マーベルSヒーロー(ソフト)	78K	CHキングオブドラゴン	15K	パナツイン ロング	18K
□□□ 中古基板価格 □□□		奇々怪界	12K	スーパーストII ソフト	3K	ナックルヘッズ	18K	マクロス	20K	CHナイツオブラウンド	15K	パナカスタム ロング	15K
アウトフォクシーズ	48K	ギャラガ	18K	スーパーストII X	17K	ナイトストライカーP付	98K	マッピー	45K	CHカプコンワールド2	5K	ベガ 9000 DX	20K
アンダーカバーコップス	25K	銀河仁侠伝	25K	スーパーストII X ソフト	7K	ナイトスラッシャーズ	45k	未来忍者	38K	□□□ 麻雀基板 □□□		その他の基板も高額買取します	
アルチメイトテニス	10K	グラディウス	48K	ストリートファイターII	6K	ニューマンアスレチック	15K	Mr. DO	10K	同級生スペシャル	58K	TELまたはFAXください!	

電話かFAXで在庫をお問い合わせください!!
ご注文の場合は代金引替にて基板をお送り致しますので、商品と引替に代金をお支払いください。
(送料1回1500円)

- 初めての方でも親切にアドバイスします。
- 基板の買取りもやってます!故障基板もOK
- 各社コントロールBOX、ハーネスも取扱中!!

ナムコオールド基板!! 超高価にて買取り中!! 必ず他店より高く買取りますので一番最後にTELください!!

ゲームのことなら **プロトワン**
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL・FAX06-649-4080(FAXは24時間)
営業時間AM10:00～PM20:00 年中無休
☎06-649-4080

基板市場価格



卒業できました。やっりぃ。これでボクも、春からバリバリの社会人1年生です。でも、仕事はない。うーん。

ショップリスト	ゲームタイトル	販売元/開発元	価格	発売年	ジャンル・画面
アップル ①〒420静岡県静岡市龍南1-1-54 ②054-248-4601 ③9:00~12:00,13:00~18:00 ④日曜祝祭日、第1,3土曜日 ⑤有り ⑥有り	エクストリームダウンヒル	サミー	¥20,000	1995	SPT・縦
	サイレントドラゴン	タイトー/イーストT	¥15,000	1992	ACT・横
	ゼロウイング	東亜プラン	¥8,000	1989	SHT・横
	ソニックウイングス2	ビデオシステム	¥6,000	1994	SHT・横
	ソニックウイングス3	ビデオシステム	¥30,000	1995	SHT・横
イエローバッグ ①〒600京都府京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F ②075-343-4860 ③12:00~20:00 ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	ウルフファング	データイースト	¥40,000	1991	SHT・横
	ガンフロンティア	タイトー	¥50,000	1990	SHT・縦
	ゲーム天国(ロム)	ジャレコ	¥25,000	1995	SHT・縦
	ストリートファイターZERO	カプコン	¥36,000	1995	VSA・横
	リブルラブル	ナムコ	¥40,000	1983	ACT・横
宇宙堂 ①〒462愛知県名古屋市北区下飯田4-6-2 ②052-916-1407 ③9:30~24:00 (販売は21:00まで) ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	阿修羅ブラスター	タイトー/ビスコ	¥9,000	1990	SHT・縦
	アテナ	SNK	¥30,000	1986	ACT・横
	奇々怪界	タイトー	¥7,000	1986	ACT・縦
	魔法警備隊ガンホーキ	アイレム	¥9,000	1992	SHT・横
	野球格闘リーグマン	アイレム	¥38,000	1993	ACT・横
エマーソン ①〒431-31静岡県浜松市笠井町32-1 ②053-433-9900 ③11:00~20:00 ④元旦 ⑤有り ⑥有り	アラビアンファイト	セガ	¥18,000	1991	ACT・横
	ガンバード	彩京	¥12,000	1994	SHT・縦
	スーパーストリートファイター・ザ・ムービー	カプコン	¥32,000	1995	VSA・横
	ドルアーガの塔	ナムコ	¥68,000	1984	ACT・横
	ライトブリンガー	タイトー	¥28,000	1994	ACT・横
クエスト ①〒373群馬県太田市内ヶ島644-1 ②0276-49-1133 ③12:00~24:00 ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	ヴァンパイアハンター	カプコン	¥35,000	1995	VSA・横
	ソニックウイングス	ビデオシステム	¥9,000	1992	SHT・縦
	達人	タイトー/東亜プラン	¥8,000	1988	SHT・縦
	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	¥15,000	1992	PUZ・横
	ブラッドブラザース	TAD	¥20,000	1990	SHT・横
株式会社ケイアイシー (広告P86) ①〒213神奈川県川崎市高津区千年818 ②052-243-5871 ③10:00~19:00土曜10:00~17:00 ④第3土曜、日曜祝祭日 ⑤有り ⑥有り	オーダイン	ナムコ	¥40,000	1988	SHT・横
	サンダークロス	コナミ	¥25,000	1988	SHT・横
	ダークシールII	データイースト	¥15,000	1992	ACT・横
	ドラゴンセイバー	ナムコ	¥32,000	1990	SHT・縦
	U.S.ネイビー	カプコン	¥20,000	1990	SHT・横
システムⅢ (広告P86) ①〒451愛知県名古屋市浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ②052-523-4432 ③10:00~20:00 ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	サスケVSコマンダ	SNK	¥45,000	1980	SHT・縦
	シーファイターポセイドン	タイトー	¥25,000	1984	ACS・横
	ファンタジーゾーン	セガ	¥25,000	1986	SHT・横
	ペンゴ	セガ/コアランド	¥20,000	1982	ACS・縦
	ルナレスキュー	タイトー	¥65,000	1979	ACS・横
ソフトランド秀和 ①〒168東京都杉並区和泉2-1-16 ②03-3323-9911 ③10:00~19:00 ④日曜祝祭日 ⑤有り ⑥有り	コットン	セガ/サクセス	¥25,000	1991	SHT・横
	サボテンボンバーズ	テクモ/NMK	¥10,000	1992	ACT・横
	ダライアス外伝(カートリッジ)	タイトー	¥25,000	1995	SHT・横
	デスブレイド	データイースト	¥19,000	1991	VSA・横
	ニューマンアスレチックス	ナムコ	¥18,000	1993	SPT・横
有限会社テクナート ①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ②06-643-7641 ③10:00~19:30 ④第1,3日曜・祝祭日 ⑤有り ⑥有り	スカルファング	データイースト	¥158,000	1996	SHT・縦
	セクシーパロディウス(ロム)	コナミ	¥98,000	1996	SHT・横
	D&Dシャドーオーバーミスタラ	カプコン	¥119,000	1996	ACT・横
	ファイナルファイト	カプコン	¥20,000	1989	ACT・横
	フリッキー	セガ	¥35,000	1984	ACT・横
株式会社トライ ①〒101東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ②03-5295-0669 ③11:00~19:30,日曜日は18:00まで ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	1941	カプコン	¥40,000	1990	SHT・縦
	ウイロー	カプコン	¥55,000	1989	ACT・横
	エリア88	カプコン	¥58,000	1989	SHT・横
	トイポップ	ナムコ	¥55,000	1986	ACT・横
	ニモ	カプコン	¥98,000	1990	ACT・横

※①住所②TEL③営業時間④定休日⑤通販⑥個人買取り■基板屋は50音順に並べてあります。また、基板の価格・在庫は常に変動しているので、価格の変化や在庫の有無ついてはご了承下さい。
VSA:対戦格闘/ACT:アクション/SHT:シューティング/PUZ:パズル/SPT:スポーツ/MAJ:麻雀

ショップリスト	ゲームタイトル	販売元／開発元	価格	発売年	ジャンル・画面
PCB共和国	F/A	ナムコ	¥15,000	1992	SHT・縦
	極上パロディウス	コナミ	¥18,000	1994	SHT・横
①〒145東京都大田区田園調布1-47-2 ②03-3721-1933、03-3722-2811 ③13:00～20:00 ④火曜日 ⑤有り ⑥無し	疾風魔法大作戦	エイティング／ライジング	¥17,000	1994	SHT・縦
	魔法大作戦	エイティング／ライジング	¥18,000	1993	SHT・縦
	雷電II	セイブ	¥35,000	1993	SHT・縦
有限会社ファントム	バーチャファイター2.1	セガ	¥280,000	1995	VSA・横
	ぶたさん	ジャレコ／NMK	¥20,000	1987	ACT・横
①〒101東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F ②03-3257-1126 ③10:30～19:00 ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	五月陣戦	ビスコ／セタ	¥8,000	1994	将棋・横
	メタルブラック	タイトー	¥48,000	1991	SHT・横
	レイフォース	タイトー	¥55,000	1993	SHT・縦
プロトワン （広告P83）	アウトフォクシーズ	ナムコ	¥48,000	1995	ACT・横
	グラディウス	コナミ	¥48,000	1985	SHT・横
①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-14 ②06-649-4080 ③平日11:00～19:00土10:00～20:00日10:00～19:00 ④火曜日 ⑤有り ⑥有り	ゲイングランド	セガ	¥88,000	1988	ACT・縦
	沙羅曼蛇2	コナミ	¥68,000	1996	SHT・横
	ツインビー	コナミ	¥58,000	1985	SHT・縦
ミルキーウェイ	豪血寺一族外伝	アトラス	¥28,000	1995	VSA・横
	スカイキッド	ナムコ	¥48,000	1985	SHT・横
①〒460愛知県名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F ②052-262-3295 ③10:00～21:00 ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	ダークエッジ	セガ	¥28,000	1993	VSA・横
	テトリス	セガ	¥8,000	1988	PUZ・横
	首領蜂	アトラス／ケイブ	¥45,000	1995	SHT・縦
メッセサンオー新店	エリア88	カプコン	¥38,000	1989	SHT・横
	キャプテンコマンドー	カプコン	¥19,000	1991	ACS・横
①〒101東京都千代田区外神田3-14-8 新末広ビル2F ②03-3255-3453 ③月～木10:30～20:00 金～土10:00～20:00 日祝祭日10:00～19:30 ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	サイドアーム	カプコン	¥12,000	1986	SHT・横
	モータルコンバット	タイトー／MW	¥18,000	1992	VSA・横
	モータルコンバットII	タイトー／MW	¥38,000	1994	VSA・横
YMD	アストロシティー	セガ	¥160,000		
	ネオジオ筐体25インチ	SNK	¥50,000		
①〒103東京都中央区日本橋馬喰町1-12-7 シティハイツ日本橋307号 ②030-6940-873 ③12:00～20:00 ④年中無休 ⑤有り ⑥有り	ミニキュート18筐体	カプコン	¥45,000		
	18インチモニターテレビ		¥20,000		
	26インチモニターテレビ		¥23,000		

ゲーム遊II特別編集「部屋をゲーセンにする!!」（基板特集本）4月23日(火)発売決定!!

エイジア丸山の 掘出物みつけた!!



新作『セクシーパロディウス』の発売にちなんで、前作『極上パロディウス』を発掘してみました。いかがなものでしょうか!?

エクストリームダウンヒル （サミー） 掘出物度 83点

アップル



去年発売のアクションスキーゲーム。クォータービュータイプで、ひたすらに丘をくだる。目指すはダウンヒルチャンプ!!

人知れず発売され、あまり話題にあがることもなかったこのゲーム。最近のゲームとしては確かに地味なんだけど、いざやってみると結構楽しいんです、これが。『スラッシュラリー』や『グレート1000マイルラリー』に、はまったことのある君なら、このゲームにもきっとはまれるはず。隠れた名作だぞ!!

極上パロディウス （コナミ） 掘出物度 86点

PCB共和国



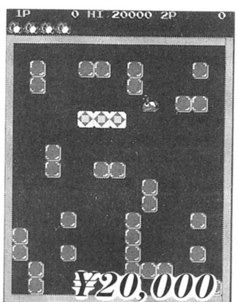
コナミ発コミカルシューティングゲーム第2弾!! 名作『グラディウス』シリーズのファンをも取り込んで大ヒットした。

いや、あの、ボク自身はシューティングってあまりやらないんだけど、先月アクションゲーム特集だったしね。このゲームはとりあえずクリアするまでは遊んだけど、いいゲームだと思いますよ、ホント。さぁ、残すところ後1作。気合いを入れて…ってアララ！ ちょっと、ポエゾウ!! そこはボクの…。

ペンゴ （セガ／コアランド） 掘出物度 84点

システムIII

かわいいペンゴを操作するアクションゲーム。画面に3つだけあるダイヤモンドブロックを並べればスペシャルボーナスがもらえるぞ！ 今でも充分遊べます。

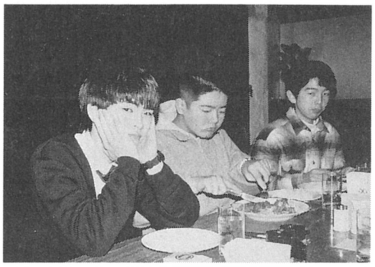


はろ、金子ポエゾウです。今回は僕も掘出物を見つけてしまいました。『ペンゴ』は、かなり古いゲームですけど、この値段ならお買い得です。アクションゲームに、パズルの要素が上手くミックスされてるゲームなら、このゲームが1番の出来!! と個人的には考えています。絶対買いだってば！

禁断の花園



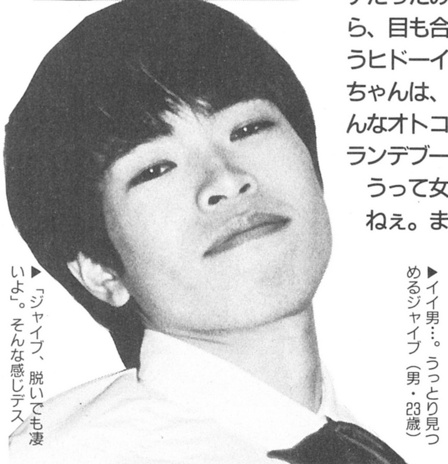
▶歩行者天国の真ん中で大開き。なんて言うか気持ちイイ…



▲カメラに向かって、ハイ流し目！　気色悪い？

ハイハーイ！　ジャイブよーん　レッツ女装って感じで意気込んで当日を迎えたんだけど、評判はイマイチだったみたい。ボッキンキンったら、目も合わせてくれないの。んもうヒドーイ!!　結局来てくれた読者ちゃんは、全部で４人。しかも、みんなオトコ。１人くらいジャイブとランデブー・ショッピングを楽しもうって女の子がいてもイイじゃんねぇ。まぁ写真を見てちょ!!

KINDAN NO HANAZONO



▶「ジャイブ、脱いでも凄いよ」。そんな感じデス



▶イイ男…。うっとり見つめるジャイブ（男・23歳）



▲左から２番目は、常連のマジキャット

ホテルにしけこめ!!





▲ボッキンキンとジャイブの秘密のデートを激写！　やっぱり２人とも若いから、自然の流れと言えるでしょうね

これで遊IIは休刊になった!?　死闘編罰ゲーム㊙レポートだ

ジャイブの生き様!!

女装バカを渋谷で捕獲!!

リセットボタンは押さないのだぁ！

こんな結末になってしまって、本当にごめんなさい。親愛なる読者ちゃん達には、お詫びの言葉しかでてきません。でも、でもね、まだ完全に終わったわけじゃないと思うんですよ、いや、マジで。具体的なことは何一つ言えないんですけどね。とにかくまだリセットボタンを押す気はないということですよ。またいつか合おうね。ラブ♥



URA BOKKINKIN

禁断の花園は今回をもって終わり!!

突然ですが、そういうコトになりました。読者ちゃんとも長いようで短い付き合いだったねぇ。なんちゅーか、この弱肉強食編のチャンピオンを決めるコトができなかったのが心残りではありますな。まぁこういうコトは悲しんでいても仕方がないので、景気よく別の話題に変えましょう。葬式ってさぁ…。えっこれも暗い？　じゃあ何か考えとくね。んじゃあ、またね!!



JIVE KURODA



岡山県　まじゅりん
▲簡単なタッチながら深みがあってステキでした



青森県　ろりろり
▲瞳とポーズがスゴク色っぽくて雰囲気出てます



神奈川県　彩菊ゆう
▲トラッキー&禁花を応援してくれてありがとう



大阪府　陸海空牙
▲力強い太い線なので、いつも一目で分かります



千葉県　宮本悠
▲お元気ですか？　頑張りましょ



東京都　SHO
▲まさにロリータ&セクシーです



大阪府　真太郎
▲真太郎には期待してましたよ



兵庫県　伊東つつが
▲震災に負けず頑張って下さい



神奈川県　おしる子
▲厳しいツッコミもサンキュー！

激動の1年10ヶ月　禁花読者ちゃんへ…

お陰様で禁花も1年と10ヶ月続く事が出来ました。これもひとえに読者ちゃんからの投稿があったお陰です。最後っちゅう訳で出来るだけたくさんのハガキを載っけるコトにしました。一人一人の読者ちゃんに思い入れがあって、ドラマの最終回みたく何か寂しくなっちゃいましたよ。何はともあれこれで禁花は終わりです。これからも皆さん適当に頑張ってネ



神奈川県　蒼月はや
▲スゴク上手くなったよね！



神奈川県　たた
▲ホント、トーン達人だよね



千葉県　D・I・J
▲最後までアホです。達者で！



宮城県　鉄板
▲アクの強さが鉄板の魅力です



福岡県　哲臣
▲投稿ハガキの数、一番多かったんじゃないかな。感謝!!



長崎県　みっちい
▲初投稿の時から一番成長したと思うよ。上手いっスよ!!



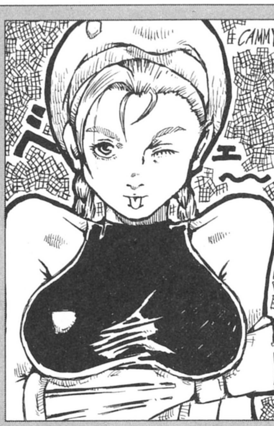
滋賀県　バレリーナ
▲読者の中にもバレリーナのファンは多かったんだよ！



福島県　マジキャット
▲罰ゲーム&AOUに来てくれてありがとう。また来いよ



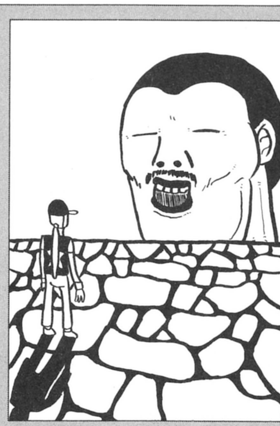
徳島県　けもの
◀芸術的です。ケチのつけ所ないくらい上手すぎます



福岡県　GO.
◀GOも確立した個性をもってると思う。さらに磨け!



愛知県　太平洋海
◀創刊からの投稿ありがとう。洋海ちゃんは禁花MVPだ!!



大阪府　ヨガの拳
◀PSで遊んでる? ヒマだったら、また何か送ってちょ



北海道　鈴木奈沙
▲繊細なタッチを大事にしてね



静岡県　卯月丙
▲ロリータと言えば、卯月丙!!



大阪府　PAERITA89
▲異端者ギリギリの危なさが◎



千葉県　吉田次郎
▲気合いを感じます。感謝です



愛知県　渚葉風華
▲昔からの投稿マジありがとう



東京都　武村さつき
▲漫画家として頑張って下さい

素敵な愛(ハガキ)をありがとう!



大阪府　しまる
▲動きがあるイラストはステキです



東京都　あるた☆みら
▲テク的にはトップクラスでんな



兵庫県　登別カルルス
▲同封のイラストは楽しんでます



栃木県　つきら
▲コスプレの方も頑張ってちょ



神奈川県　ぱんだウサギ
▲個人的にすごく好きなタッチ!!



福岡県　尾上おケツ男
◀おケツ男は4コマ&下ネタのスペシャリスト!!



神奈川県　宮城あきら
◀ケンが一番好きなんだね。コスプレも頑張れ!



岡山県　アッキー
◀少年マンガみたいに迫力あって雑な所がイイ



静岡県　砂緒
◀繊細なイラスト&コスプレが印象的なのです



風が春めいてきたから遠足にでも出かけようと思うんだ

18禁画廊



長崎県　みっちい
▲少しロリコン趣味の貴方にはこの春麗を！



徳島県　けもの
▲アダルトライクな貴方にはこのモリガン!!



千葉県　ふぉうす
▲アブノーマルなYOUにはこの不知火舞！

最後だからって訳じゃないけどなんとなく素敵なイラストを並べてみました。小粋なポエムでも口ずさんでみましょう。きっと幸せになれるハズだから!!　ラブラブ♥



よろこんで！　ポエゾウで〜す。禁花罰ゲームや、AOUに遊びに来てくれたマジキャット君ありがとね♥　で、君の恋してるコスプレイヤーって誰？　教えなさい!!　掟破りのポエゾウでした。

ジャイブ黒田の
ブルジョアGO!

これがラストコラムだ。若者の象徴として、あまりにデカクなり過ぎたのか…？　知らない内に敵を増やしていたのかもしれない。連載存続を求め、号泣する渋谷系の若者がたくさんいることだろう。実際、連載のオファーが新聞社数社から入った。夢の中で…。でもジャイブは断ったよ。このコラムは、禁花の読者ちゃんのために書いたものだから、言わば俺の分身なんだってね。目の前に積まれた札束にも顔色ひとつ変えず、そう言ってやったよ。夢の中でね…。夢って素敵だよね。

でも残念に思う反面、ジャイブは少しホッともしてるんだ。なぜって？　フフフ。ジャイブは教祖にはなりたくないんだ。このコラムの一句一句が若者に与える影響が大きすぎることをジャイブは知ってるから…。いつまでも戦い続けるファイターでいたいんだよ。だからグッバイ！　これからは、みんな一人で生きていくんだ。これがジャイブからの最後のメッセージさ。読者ちゃん、みんなの生き様をずっと見てるよ。遠い遠い空の彼方から、イカの姿フライなんか喰いながら…。オイオイ、何しんみりしてるんだい。ジャイブのコラムが読めないのがそんなに悲しいのかい。よし、これからはレッツ・テレパシー!!　ハート・トゥ・ハートで行こうぜ!!　毎月、第三金曜日はジャイブからのメッセージ。第四水曜日が読者ちゃんからの返信。これどう？　えっ、無理だって？　そんなことジャイブに言われてもさぁ。あっゴメン、キャッチ入った。またかけるよ。んじゃね！



浦ボッキンキンの
お前のせいだ!

「お前のせいだ！」とシャウトしてはみたものの、「お前」って一体誰なんだ……？

今にして思えば俺がこの禁花で初めてコラムを書いたのは新装刊第２号だった。タイトルは「電脳遊戯馬鹿伝説」。ヒップでキュートな若者（言うまでもないが、俺のことだ）だけが表現することを許された、ほとばしるパッション！　２年前の俺はその、萎えることを知らないパッションを、親愛なる読者ちゃん――いや、ブラザーと呼ぶのが正確かもしれない――にぶつけるべく、異常なまでのテンションでワープロのキーボードに向かい、連打、連打、連打そして顔射したものだった。しかし、そのコラムは１回で終了した…。

どうして…？　どうして林真理子のそれと同様、ちっとも面白くない黒田のコラム連載を許可してしまったのか…？　どうして黒田は高円寺の風俗がそんなに好きなのか…？　どうして黒田はブスとやっているところをお兄ちゃんに見つかっても平気なのか…？　あぁ、頭が変になりそうだ。俺は神なんて信じないけど、もし、もし本当に神が存在するのであれば、絶望という大海の底で血の涙をながしながら静かに横たわる、傷だらけの子羊となってしまった僕を救ってはくれないか？　メェメェ…。あぁ、もう泣く気力さえないぜ…。

今、俺が読者ちゃん達に言える言葉といえばこれしかないだろう……。楽しかったよ、スウィートベイブ……。さよならは言わないよ…。

黒田、「お前」とはサヨナラだ。バイバァ～イ！



イラスト／咲本ナルナ

DCN DIGITAL COSTUMEPLAY NETWORK

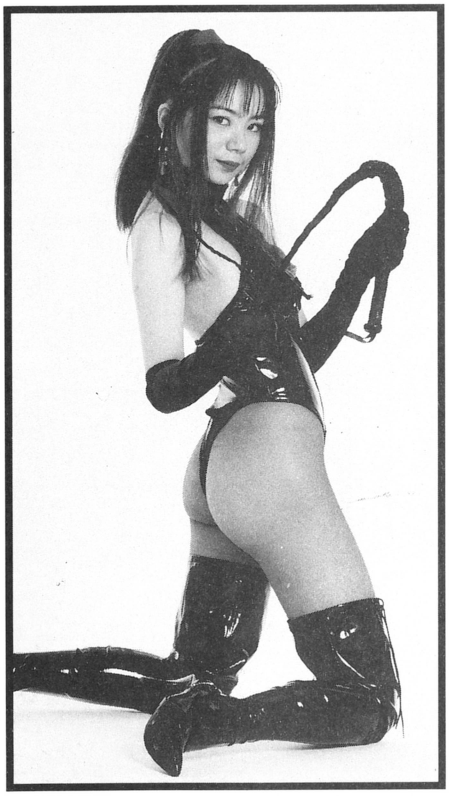
デジタル
コスチュームプレイ
ネットワーク
5



インターネットには本人お気に入りのシャイアの写真を収録!!

広野ゆか

HIRONO YUKA



広野ゆか　身長　164cm　持っているコスチュームの数　9着　一番気に入っているコスチュームとその理由　ソフィアキャラを愛してるから　趣味　ゲーム
好きなタレントは?　B'zの稲葉さん
好きなTV番組は?　エヴァンゲリオン
好きなタイプの男性　黒髪の男の人

今回は遊Ⅱ2ndコスプレクィーンの「広野ゆか」さん

来宮　「コスプレを始めたけっかけは？」

ゆか　「ストⅡの春麗が好きになったのがきっかけです。でも初めて衣装を作ったので、着てから縫ったり、脱ぐときに破れたりで結局その衣装は1回しか着れなかったですね。」

来宮　「衣装はどうやって作ってますか？」

ゆか　「既製品を改良するものと、自分で作るものが半々ぐらいですね。平日は仕事があるのでゆっくり作ることができないから、土日に集中して作ります。」

来宮　「メイクで心がけていることは？」

ゆか　「春麗だったら目の横に赤いラインを入れたり、できるだけそのキャラクターに近づけるメイクをしようと思ってます。」

来宮　「お気に入りのキャラクターは？」

ゆか　「『K.O.F』の草薙とか八神とか『バーチャファイター』のサラとかジャッキーの様に、設定が細かいものや歴史のあるキャラクターが好きです。私と『K.O.F』の草薙の話をしたい女の子募集です（本気）。」

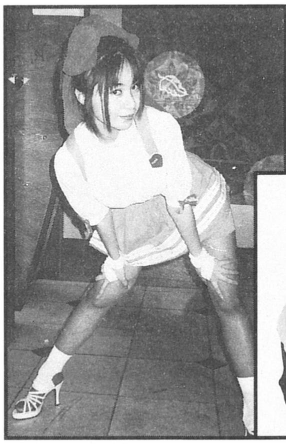
来宮　「コミックやアニメではどういったものが好きですか？」

ゆか　「小さい頃、親からキスシーンがHだからという理由で少女マンガを禁止されていたんですよ。それで、弟が買っていた『少年ジャンプ』を読んでいました。ジャンプの王道の『友情・努力・勝利』のマンガが好きですね。私の場合ちょっと違って、努力の代わりに設定や歴史になりますけど（笑）。アニメはTVよりも映画やビデオの『F.S.S』や『攻殻機動隊』のように書き込みが凄いものとか、設定の細かいものが好きですね。他は『風の谷のナウシカ』が一番好きなんですけど、宮崎駿先生の作品は全部好きです。」

来宮　「これからコスプレしたいキャラは？」

ゆか　「作れるかどうかは別にして、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』の豪華な衣装や今一番好きなアニメの『エヴァンゲリオン』の衣装を着てみたいですね。」

（1996年3月3日編集部にて）



◀武内優香　ハート型のパッチなど細かいところもバッチリ!!



▼レイミ謝華　髪をかき上げる仕草がセクシーです



▲シャイア　「踊り疲れていました」本人談



▼私服も決まってます



インターネット

前回は後ろの1段目と2段目が同じものになっている他、数々の大誤植をしてしまいました。たいちょうさんスミマセンでした。インターネット上には、正しいインタビューが掲載されています。その他、インターネットには本誌ではスペースの関係で掲載できなかった、たいちょうさんのバンド時代やゆかさんお気に入りのソフィアなど本人から借りた秘蔵の写真もアップしているのでファンは必見です!!

AOUショーはおかげ様で大盛況でした。来てくれた人、インターネットを見てくれた人、ありがとう!!

URL　http://www.geneye.com/bb/yu2/cosplay/yuka/

欲しかったアレも はじめてのソレも

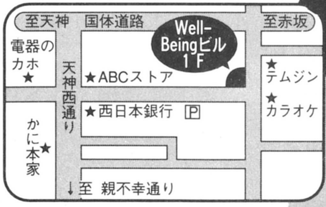


ゲームスアーク東京



JR秋葉原駅より徒歩3分

ゲームスアーク福岡



西鉄福岡駅より徒歩7分

福岡店は
同人誌
同人ソフト
パソコンソフトの
買取も
やってるよ！

ココにあるゾ〜！

PS・SS・3DO・SFC etc…何でもイロイロあるニャン！

世間を騒がす輸入モノ、思わずゾクゾクしちゃう超便利な周辺機器のラインナップ！

PS COMMANDER ¥2,980 品番361 (PS)
ワンボタン一発！超カンタン！

SS Explorer+ ¥2,980 品番358 (SS)
最大256ステップのボタン操作を4種類の好みのスピードで、付属のRAMカードに登録できるスグレモノ。
あのAKIRAスペシャルもボタン一発OK!

共用RAMカード ¥980 品番231

PS Big-Top ¥2,480 品番363 (PS)
マイクロスイッチが決め手のスゴイヤツ
8ボタン独立連射、スロー機能付。4種類の交換可能な十字ボタンをお好みで選べます。

PSスワロー ¥3,900 品番357 (PS)
プレステだってワイアレス
ケーブルを気にせずゲームに専念できる。6Bパッド2本付。2人同時プレイ可。

Dr.MARIO GAME-WATCH BOY 腕時計 ¥1,800 品番433 (GOODS)

日本語版 Super X-TERMINATORサスケ ¥8,900 品番226 (SFC)
使いやすさ、ゲーム改造力・満足度ならピカイチ保証付。
超難易度のゲームも改造によりクリア可能に。死なない、コンティニュー無限、MAXレベル、経験値最大、お金満タン、etc…のコードが作成できる。改造コード（800）内蔵。オプションも充実。ばらめROMカセット、最新データ集、ゲーム裏技改造完全マニュアルなど。SFC対応
※ゲーム裏技改造完全マニュアル付セット¥9,800

PSイーグル ¥2,200 品番356 (PS)
PSにも多機能ジョイパッド
2段階スロー・連射切替機能付。付属のスティックで簡易ジョイスティックにもなる。

SS X-TENDER ¥800 品番246 (SS)
2.1M。延長ケーブル
PS,3DO,SFCとそろっています

X-T改造コードデータ集 ドラクエスペシャル 幻の改造 ¥1,942 品番788
1.2.5.のデータはもちろん！ドラクエ6の改造コードだけでも約1,000本収録（全アイテムリスト付）

ゲーム裏技完全改造マニュアル ¥3,690 品番424 (SFC)
X-Tユーザーはこの1冊を待っていた！X－Tでゲーム改造プレーを楽しむための解説本。改造に必要なマニア向け技術理論と各レベルごとの実践編の2部構成。実践編は初級者にも解りやすいマンガによるストーリー展開で、ストーリーを楽しみながら使用方法も完全マスターできる。超オススメの一品！

X-TERMINATOR PS版第2号 ¥2,980 品番254
ときメモスペシャル (PS)
15ブロック全て「ときメモ」のデータを搭載した、至極の逸品です。全てのステータスが初めから999になっているデータや、それぞれの女の子にあったステータスがはじめから用意されている等、「ときメモ」を200%楽しくさせてくれること間違いなし！

SS VICTORY ¥3,800 品番360 (SS)
LEDが光る！本格派ジョイスティック
2段階スロー・独立連射切替機能付。
底面の4つの吸盤で安定感もバッチリ

SATURN ACTION REPLAY ¥8,900 品番249 (SS)
新作ゲームにも 対応できるスグレもの！
国内外の人気ゲームの改造コードが31タイトル150本内蔵。別売のコード集により新作ゲームのコード入力も可能。ユニバーサルアダプター機能、バックアップRAM機能。日本語マニュアル付。※サーチ機能はありません。

※コントローラは同じ型でPS,SS,3DO,SFC用が揃っているものもあります。お問い合わせ下さい。

こんなに小さいゲーム機あるの！？
KEY CHAIN GAMEシリーズ みに・テトリン ¥971 品番470 (GOODS)
一見、普通のキーホルダーだけど、よく見ると、超小型のLSIゲーム。"テト〇ス"タイプのゲーム内蔵で、充分過ぎる程、楽しめます。
色／ブラック／ピンク／透明／他

Game Watch Boy SUPER MARIO RACE 腕時計 ¥1,450 品番455 (GOODS)

通信販売も受付しています。

ハガキ TEL FAXで

X·PRESS VOL.5
無料商品カタログをご請求ください。『ゲーム遊II見た』とお申し込み下さい。

■お申し込み方法■

●必ず、お電話、もしくはＦＡＸで在庫をご確認の上、お申し込みください。
●代金は、商品代金、送料（着払いの場合は着払手数料も）の合計金額に消費税を加えた金額をお支払いください。
●送料＜一個口につき＞

（東京）	関東・信越・南東北・北陸・中部	600円
	北東北・関西	700円
	中国	800円
	四国・北海道・九州	900円
	沖縄	1,000円
（福岡）	九州・中国・四国・関西	600円
	沖縄	1,000円

※離島は着払となります。
●商品の発送
在庫品であれば、代金お支払いの内１.２.３.は入金が確認でき次第、４.はお申し込みの当日または翌日発送となります。

※表示価格には消費税は含まれておりません。
●代金のお支払い方法
1.現金書留
商品名、商品番号、本数、住所、氏名、電話番号を明記の上、下記住所当てに送付してください。
2.銀行振込
（東京）銀行名 三菱銀行 秋葉原支店 口座名 ゲームスアーク 口座番号（普）0547054
（福岡）銀行名 西日本銀行 天神北支店 口座名 ゲームスアーク福岡 口座番号（普）0274764
3.郵便振替
（東京）振替番号 00160-9-720765 宛先 ゲームスアーク
（福岡）振替番号 01740-2-8196 宛先 ゲームスアーク
4.料金着払
未成年の方は保護者の承諾が必要です。
着払い手数料
3万円未満……500円
3万円以上10万円未満……800円
10万円以上30万円未満……1,200円

デジタルエンタテイメントショップ
GAMES'ARK ゲームス アーク
Now we present you a new exciting TV-games. It will produce enjoyable time.

〒101 東京都千代田区外神田1-8-4
銭谷ビル4F ゲームスアーク東京
TEL:03-3255-7644(代)
FAX:03-3255-7645
営業時間：（平日）10:30ＡＭ〜7:00PM
年中無休／（日祝）10:00ＡＭ〜7:00PM

〒810 福岡市中央区大名1-15-24
Well-Beingビル1F ゲームスアーク福岡
TEL:092-714-5256(代)
FAX:092-712-5772
営業時間：（平日）11:00ＡＭ〜8:00PM
年中無休／（日祝）10:00ＡＭ〜7:00PM

Japan Amusement Computer Software Market

JACOM

ジャコム

新作アミューズメントソフト展示・即売会始動す!!



圖：うめつゆきのり

●JACOM '96
ジャパン アミューズメント
コンピューター ソフトウェア
マーケット

●1996年
4月21日（日）
10:00～16:00
●会　場
池袋サンシャイン
文化会館2F

●入場料
1000円（当日券のみ）

●主　催
株式会社ブロッコリー
「JACOM実行委員会」

●後　援
ソフトバンク株式会社
「On Hand事業室」
株式会社ソフマップ

●協　賛
出展各社

●運営協力
株式会社 ブロックス
株式会社 コスチュームパラダイス

●お問合わせ
株式会社 ブロッコリー
（月～金 10:00～17:00）
TEL 03－5387－6781



●サンシャインシティ地図

ブロッコリー
BROCCOLI

豪血寺外伝
最強伝説

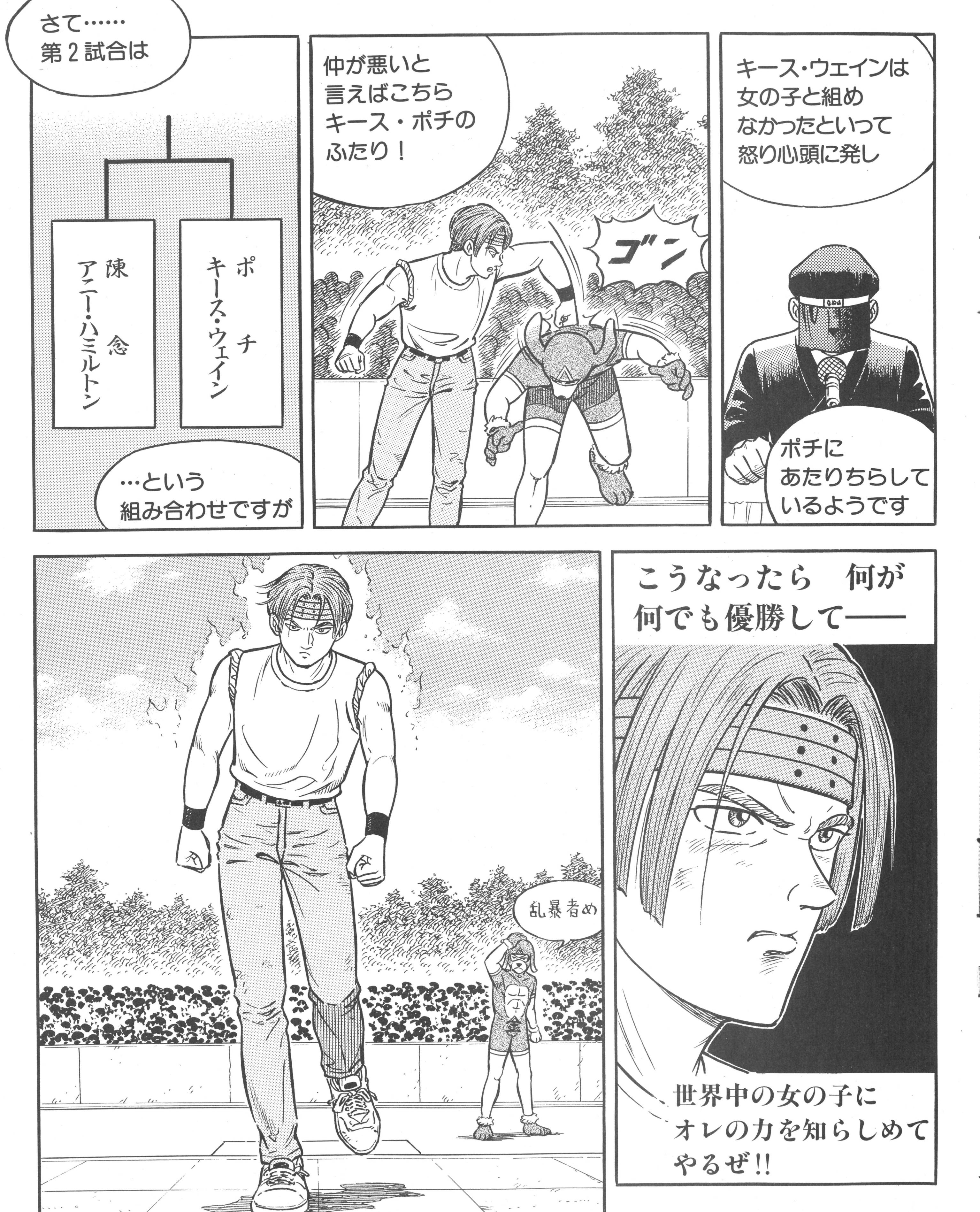
多田一夫

ROUND. 6





ドッ
ぽんっ
びぃーーん
そうとう
気合いが
入っとるよう
じゃがの……
今度は
このお種に
かわるんじゃぞ
やはり怒りのキス
だったようです！
このふたりいい仲では
なさそうです！
わかった
か!?


さて……
第２試合は
ポチ
キース・ウェイン
陳 念
アニー・ハミルトン
…という
組み合わせですが
仲が悪いと
言えばこちら
キース・ポチの
ふたり！
ゴン
キース・ウェインは
女の子と組め
なかったといって
怒り心頭に発し
ポチに
あたりちらして
いるようです
こうなったら 何が
何でも優勝して――
乱暴者め
世界中の女の子に
オレの力を知らしめて
やるぜ!!


ふははははは
熱くなっとるのうキース!!
やかましい!!なまぐさボーズが!!
お主の煩悩おなごにあり!!
KEITH


もっと挑発
してやる!!
もっと熱くなれキース！
その様子では！
がむしゃらに
突っこむだけの
戦法！
ガガッ
KEITH
教えてやろう
キース！
ゴ
いくぜ!!
KEIT
わしとアニーは
この試合に
勝ったら……
ひと夜を
共にする
約束!!

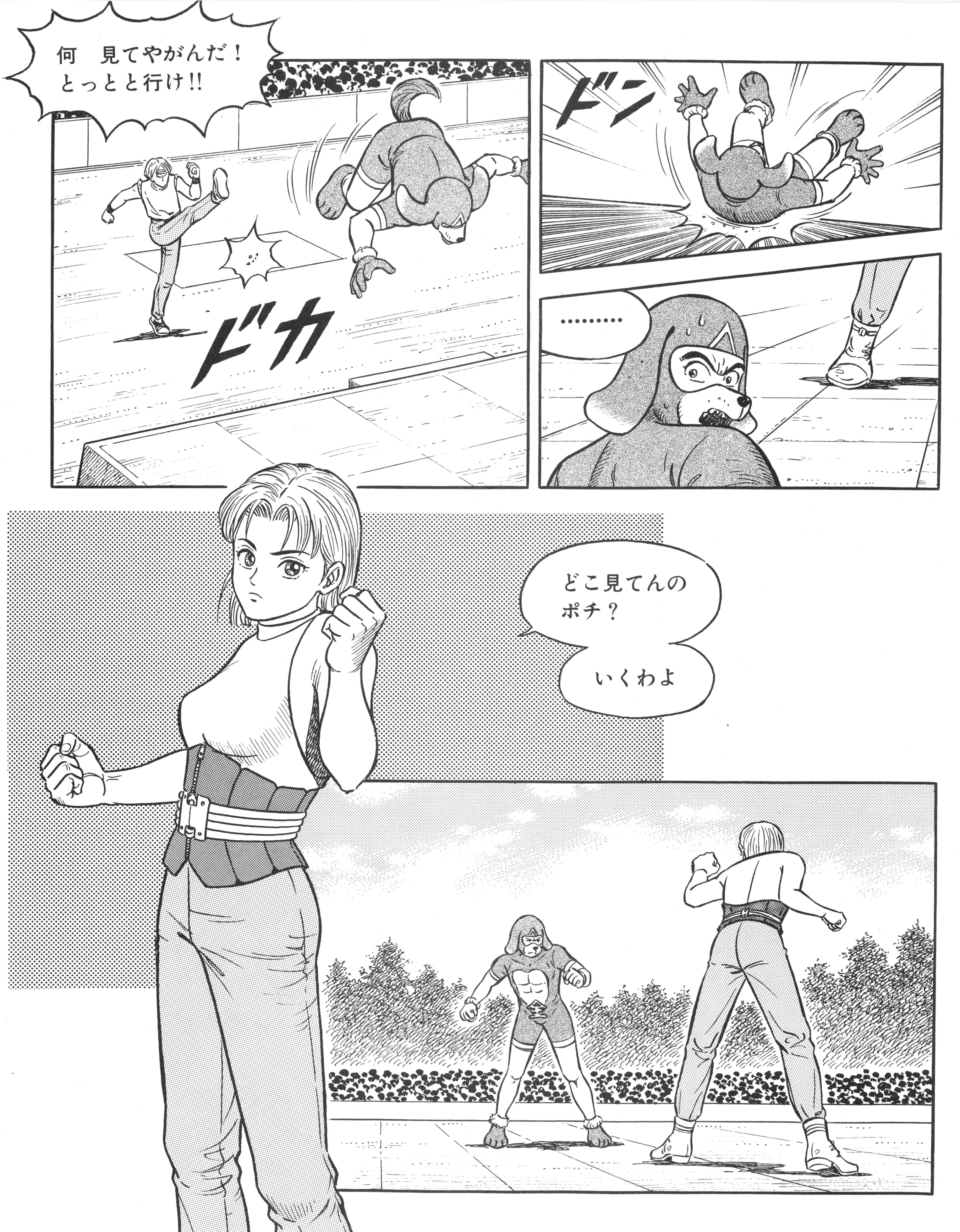

ガ
な!!
なにいい〜〜っ!!
ククッ
スキだらけ
おお
呪縛


おおお
KEITH
おぉ


ファイナル・クラッシュ・ボマー――!!


き…決まったあ!!
キースの怒りの
必殺技!!
わしの煩悩
あおり作戦!!
しまった!
逆効果
じゃったか!!
しゃあ――っ!!
ポチ
ポチ!!
てめえ
負けやがったら
SEX
だからな!!!
KEITH
金


ええ!!?
ま…
まさか!?
お…おぞましい!!
オス犬と男のSEX!!
いやだ！
そんなのは!?
女の子と
組めなかった
せいで
頭がおかしく
なったのか!?
じーーっ

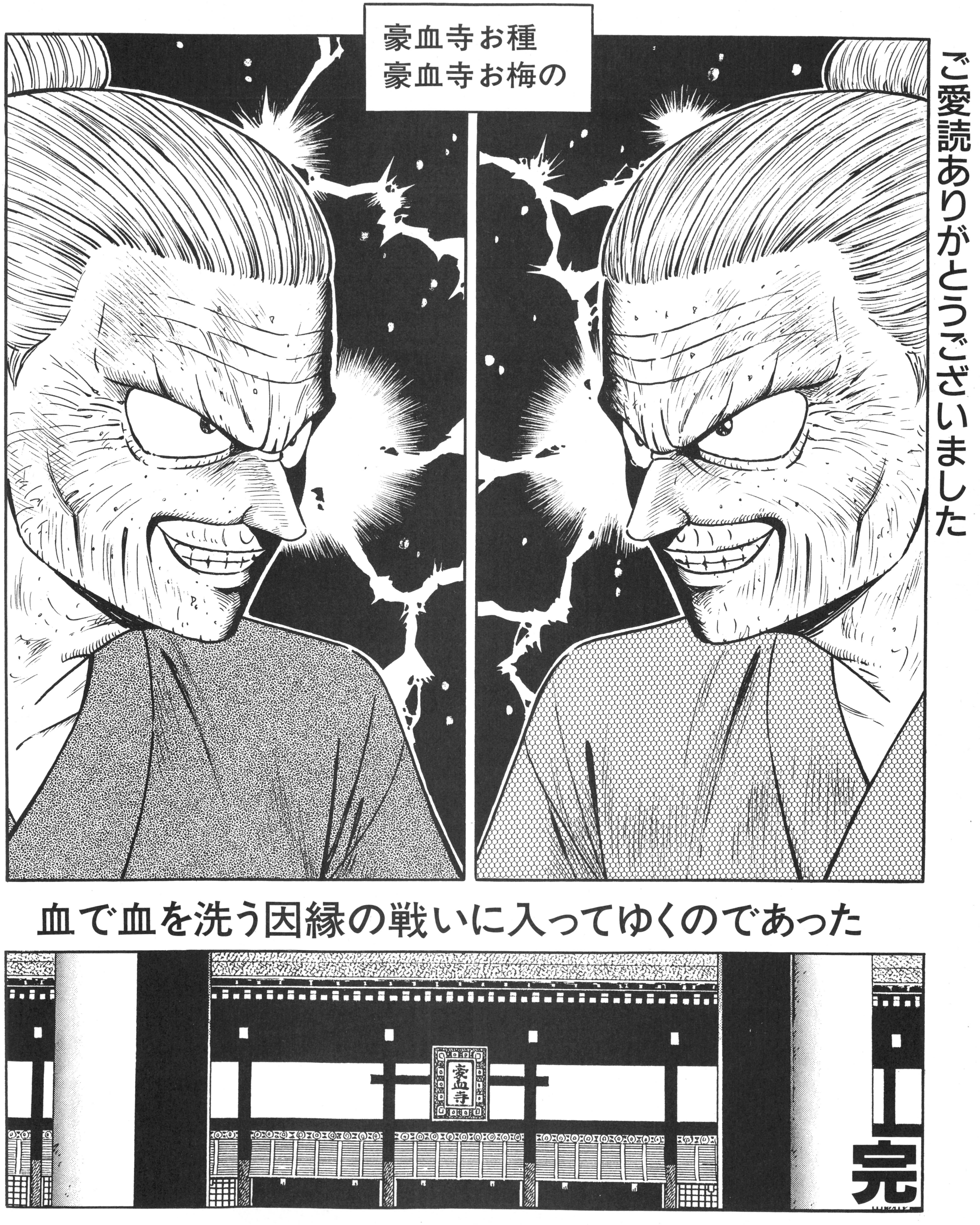

何　見てやがんだ！
とっとと行け!!
ドカ
ドン
………
どこ見てんの
ポチ？
いくわよ


だが………
キースの
あの眼は
マジだ!!
こりゃ
どうあっても
負ける訳には
いかん!!
はっ!!
ガッ
その気迫で
ポチは——!!


オォーン
ガッ
ガ
ガッ
ガ
アニーに
辛勝!!
オオオーン


ポチ
ザッ
ドキ
ランラ ランラン
おお！
根が単純な
このふたり
もう仲良く
なっています
てめえ
やるじゃ
ねーか！
バン
これでSEXは
中止だ!!
ほっ
続く試合は
花小路クララ


大山礼児
組の圧勝
そして
豪血寺お梅
お志摩も
圧倒的に
勝ち進み…
一族の
格闘大会は


ご愛読ありがとうございました
豪血寺お種
豪血寺お梅の
血で血を洗う因縁の戦いに入ってゆくのであった
豪血寺
完

さらなる飛躍のために ゲーム遊IIは 充電期間に突入します!!

AOUショーでも『遊IIブース』が大成功!! 『部屋をゲーセンにする』も4月23日(火)に発売が決定!! けれどもまだまだ満足なんかしてられない。僕達はもっと凄い本が作りたいんだ!! と、いう訳でしばしのお別れ。さらなる飛躍の時までアデュー!



BIBLE OF STREET GAMERS!! GAME遊II

STAFF

発行人	長田 守
編集人	五味川 隆
発行所	株式会社 リイド社 〒166 東京都杉並区 高円寺北2-3-2 Tel.03-5373-7001（代表）
製作編集	株式会社 *BrainBusters* 〒150 東京都渋谷区恵比寿西 2-6-6中田ビル6F Tel.03-5489-7651
企画	木宮 雅徳（*BrainBusters*）
写植版下	株式会社 日東社
印刷	大日本印刷 株式会社
主任	増島 国義
編集	吉田 知正／中山 茂大 浦 信司／櫛渕 健一 高岡 昌己／竹内 規博 寺田 和章／大久保 雅子 古山 智則／丸山 喜大 落合 真太郎／金子 浩
編集協力	黒田 和寛／羽里 珠樹 小黒 雅広／瀧澤 潔
AD	末長 敬
デザイン	大久保 雅子／福島 静子 押本 祐二
撮影	木村 将
表紙イラスト	おおはし きよたか
編集者イラスト	杉山 真理
コミック	桐生 蒼八／多田 一夫





オリジナルコンボの採用で遊び方は無限大!!

そろそろ近所のゲーセンにも増殖中であろう『ストリートファイターZERO 2』。みんな、バリバリ対戦やってる？　今回は、全キャラの技紹介だ！

STREET FIGHTER ZERO 2

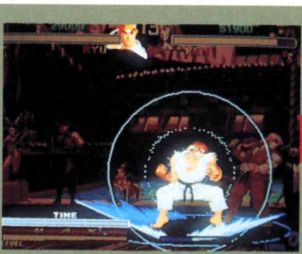
目指せ 1Coin クリア

今回の『ZERO 2』では、いちおう『ZERO』の続編ということになっているけれども、ゲーム・システムの面で見ると、ゼロコンボの撤廃、オリジナル・コンボの採用と、かなり大幅な修正が加えられている。

新システムのオリジナル・コンボとは、弱パンチ＋弱キック＋中パンチのように、パンチ、キックを最低一つずつ含めたボタンを３つ以上同時押しすることではじまる「攻撃出し放題モード」のこと。発動させた時点ですべてのスーパーコンボ・ゲージを消費し、一定時間、すべての技がキャンセル可能になる。空中にいる相手にも連続ヒット可能だ。ただし、相手も行動可能なので、ガードされたり、反撃を食らうことも十分あるぞ。



▲必殺技も好きなだけ出せるようになるぞ！



①ボタン３つ押しでオリジナルコンボ発動なのだー!!

ボタンを押した瞬間、画面が一瞬暗くなる。近距離に立っている相手は引き寄せられる。相手がノーガードならコンボ確定



②ゲージがなくなるまで技を入力!!

青いゲージが出現。これがなくなるまで技を連続入力可能だ。ソニックブームなどの溜め技は←→＋Pのように、溜めずにコマンド入力すれば認識されるぞ



▶攻撃を喰らうと、ゲージを残しオリジナル・コンボは中断される



③オリジナル・コンボフィニッシュを狙うのだ!!

フィニッシュすれば専用の勝利マークが見られるぞ！　リュウなら拳、ケンならVサイン。ザンギエフはロシアの国旗だ！

＊コマンドはキャラクターが右向きの場合のものです。

ゼロカウンターはPとKで2種類!!

ゼロカウンターもパワーアップしているぞ。従来はキャラごとにパンチ、キックとボタンが振り分けられていて、対空にしか使えなかったり、対地にしか使えないといった場合が多かったが、『ZERO2』では、P、K2種類用意されているので、より多くの攻撃に対応できるようになったのだ。

従来どおり、ガード硬直中にコマンド（←↙↓+PorK）が完成すれば、ゲージを一つ消費し、ガード硬直を中断して反撃できる。基本的には対空技がパンチ、対地技がキックに対応しているようだ。



▲ガード硬直中にコマンドを完成させればOK。少しだけ無敵時間があるので、有効に使おう

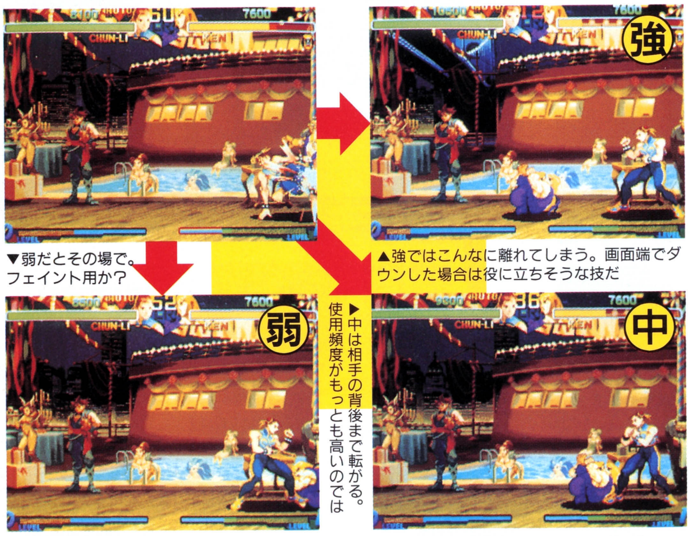
バーディー



ベガ



距離が変化!?ダウン回避



▼弱だとその場で。フェイント用か？

▲強ではこんなに離れてしまう。画面端でダウンした場合は役に立ちそうな技だ

▶中は相手の背後まで転がる。使用頻度がもっとも高いのでは

足払いや特定の必殺技など、ダウン効果を持つ攻撃を受けると、当然ダウンしてしまうのだが、これを前転して回避できるのがダウン回避と呼ばれる動作だ。ダウン攻撃を食らった瞬間に、←↙↓＋Pを入力すればOK。前作よりも、コマンドの入力受付時間が短くなっているので、慣れるまではダウン回避が出にくいかもしれない。

コマンド受付有効時間の変更と、弱・中・強パンチで移動距離が選択可能になったほかは、前作と変わりない。食らい判定もバッチリ残っているので、うまく使おう。



◀ケンとイライザの交遊関係の広さがうかがえるとっても豪華な面々

オートモードの変更は？

今回も初心者用にオートガード・モードがついている。ガードしていなくても、ニュートラル・ポーズをとっている限り、相手の攻撃を自動で防いでくれたり、同じ強さのパンチ、キック同時押しでスーパーコンボが使えたりするぞ。ただし、ガードするごとに体力を削られてしまうので一長一短だ。



◀▲なんと回数無制限！　体力ゲージが緑色になっていることに注目。ゲージはレベル1まで、同じ強さのPK同時押しでスーパーコンボというのは前と同じ

随所にちりばめられた演出を見ろ!!



マニア心を刺激する!!

この『ストリートファイターZERO2』、限界かと思われていた2D格闘ゲームに、まだまだ未来があることを教えてくれました。しかも、ゲーム性以外の部分でもマニア心をくすぐってくれます。右にも紹介しているけど、とにかく演出が凝っている。ウチが気に入っているのは、各キャラクター用に用意されている背景。特にケン・ステージに注目。フェリシア、モリガン、レイレイ、リンリン等。涙が出ます。（トラッキー高岡）



▲新キャラ・ロレントのにぎやかな勝ちポーズ

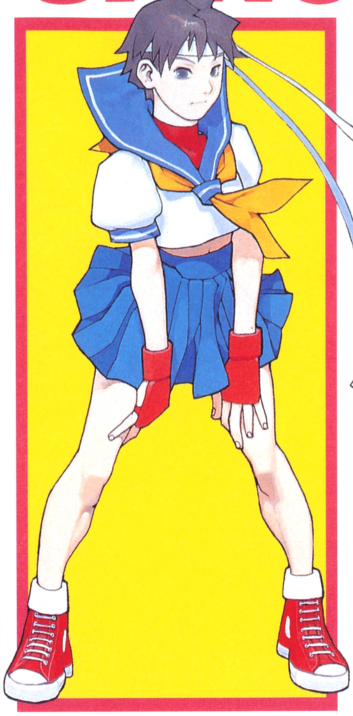
▲反対から走ってくるさくら。ここで乱入すると……

『ZERO2』には、様々な演出が盛り込まれていて、プレイヤーを楽しませてくれるぞ。写真の乱入すると座り込むさくらや"瞬獄殺"フィニッシュはほんの一部。探してみよう！

世田谷区民、謎の女子高生！

SAKURA







［スーパーコンボ］

真空波動拳



［スーパーコンボ］

乱れ桜



［スーパーコンボ］

春一番

リュウの持つ「波動」と同じ技を使う、ストリート・ファイトにハマってる女子高生という設定のさくら。いつかみた「あの人（＝リュウ）」を求めて、日夜トレーニングに励んでいる。スカートが短かったり、ヘソが出てたりするけど、ソックスは三つ折りでブルマ履いているからマジメっぽいぞ。

〝波動拳〟は発射までのスキが大きいが、この間にボタンを押した回数で、３段階にパワーアップする。〝咲桜拳〟は走り込んでアッパーをする技。強弱で助走距離が異なる。無敵時間は無いので、対空として使うよりも、ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→強〝咲桜拳〟のように、連続技として使え。

〝春風脚〟は小さくジャンプして続けざまに蹴りを繰り出す技。相手の下段攻撃をスカして攻撃できるので、強弱をうまく使い分ければ、近距離戦で実力を発揮しそう。

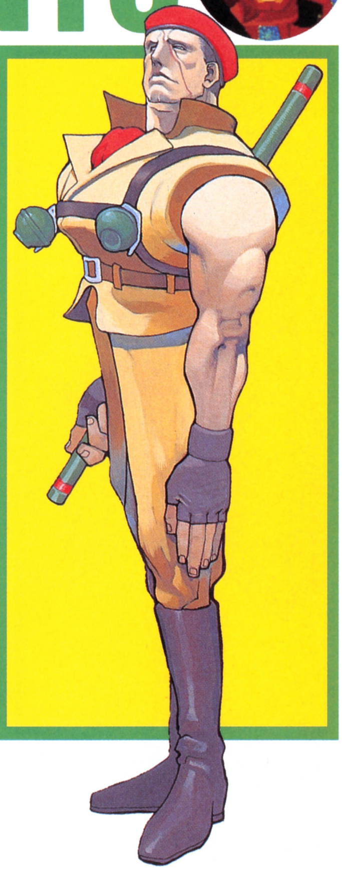
スーパーコンボの〝乱れ桜〟は〝咲桜拳〟、〝春一番〟は〝春風脚〟の強化版と思っていい。

必殺技		
波動拳		↓↘→＋P
咲桜拳		→↓↘＋P
春風脚		↓↙←＋K
スーパーコンボ		
真空波動拳	A	↓↘→↓↘→＋P（1～3）
乱れ桜	B	↓↘→↓↘＋K（1～3）
春一番	C	↓↙←↓↙←＋K（1～3）

棒をうまく使って闘うのだ!!

ROLENTO





「国民全員が軍人の国家を設立する」という野望を果たすまで、執念深く突き進む爆薬満載コマンドー、ロレント。『ファイナルファイト（カプコン）』の４面ボスが『ZERO２』に乱入。

ロレントの技はすばやいものが多く、『ストII』で言うところのバルログのようなキャラクターというのが第一印象。

〝パトリオットサークル〟は棒を振り回す連続ヒット技。３回まで追加入力が可能だ。〝スティンガー〟はコマンド完成で垂直ジャンプをし、追加入力でナイフを投げる技。

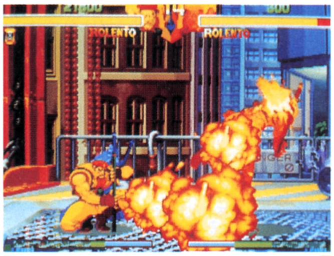
〝メコンデルタ～〟シリーズの技は、退避と攻撃が一緒になった技。一度目のコマンドで画面端まで一度飛び退き、着地または画面端に到達した瞬間に追加コマンドで飛びかかる。追加コマンドを入力しなければ、一気に間合いを広げることができる便利な技だ。

〝テイクノープリズナー〟は飛び道具。床に仕込んであった糸で相手の首を引っかける。〝マインスイーパー〟は後転しつつ手榴弾をばらまく技だ。通常技、必殺技をうまく連携させないと相手に大ダメージを与えられないので、使いこなすには少しだけ練習が必要か？



［スーパーコンボ］

テイクノープリズナー



［スーパーコンボ］

マインスイーパー

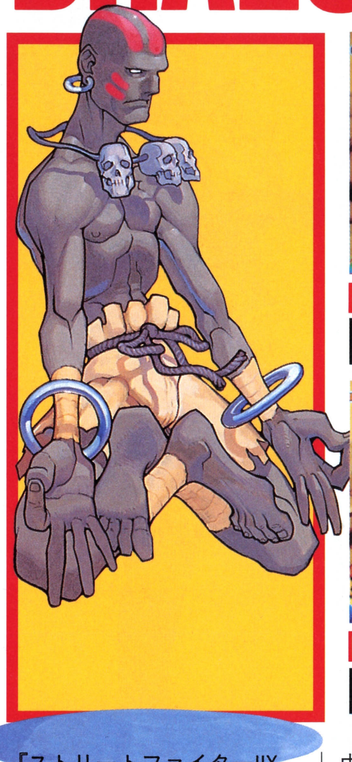
必殺技		
パトリオットサークル		↓↘→＋P
スティンガー		→↓↘＋K、その後K
メコンデルタアタック		P×３の後、着地時にP
メコンデルタエアレイド		↓↙←＋P、その後P
メコンデルタエスケイプ		↓↙←＋K（その後PorK）
スーパーコンボ		
テイクノープリズナー	A	↓↘→↓↘→＋K（1～3）
マインスイーパー	B	↓↙←↓↙←＋P（1～3）

※表中のA、B、Cはオートモードに対応しています。
（A…弱P＋弱K、B…中P＋中K、C…強P＋強K）

見た目は『X』の感覚に近いが……

DHALSIM







[スーパーコンボ]

ヨガインフェルノ



[スーパーコンボ]

ヨガストライク

『ストリートファイターIIX』以来、久々の復活となるダルシム。操作感覚はだいたい『X』と同じで、レバー後方に入れながら攻撃すれば近距離技、レバーニュートラルで遠距離技が出るようになっている。遠距離技を近距離にいる相手に出してしまうと、空振りしてしまうので、常にレバーのON/OFFを意識して闘わなければならないぞ。

新技はスーパーコンボの〝ヨガストライク〟のみ。上空にいる相手に飛びついて、フランケンシュタイナーをかける対空技。

他の技については変更点が少しある程度。〝ヨガファイア〟は遠くまで飛ばなくなり、弱・中・強で飛距離の指定を行う。〝ヨガフレイム〟〝ヨガブラスト〟は、なんとコマンドが今までと反対（今までは←↙↓↘→）になってしまった。〝ヨガファイア〟と区別するためなのだろうか。どちらも空中ガードされてしまうぞ。〝ヨガテレポート〟はコマンドの向きとボタンで位置指定。消える瞬間と現れる瞬間が無敵で、空中でも出せるようになったぞ。

ダルシムステージの背景にいるのは、奥さんのサリー。ダルシムが優勢だと拍手をしてくれたりするのだが、同キャラ戦の場合は一人しか登場せず、勝ち抜いているほうのダルシムしか応援しない。女って……。ステージ右端の女性も気になる…。

必殺技		
ヨガファイア		↓↘→+P
ヨガフレイム		→↘↓↙←+P
ヨガブラスト		→↘↓↙←+K
ヨガテレポート		→↓↘（or←↓↙）+P×3（orK×3）
スーパーコンボ		
ヨガインフェルノ	A	↓↘→↓↘→+P（1～3）
ヨガストライク	B	↓↘→↓↘+K（1～3）

スクリューマニア待望。思いっきり吸い込むのだ！

ZANGIEF





マニアは泣いて大喜びの元祖吸い込み魔人、ザンギエフも復活だ。ガードの硬直時間やヒットバックが『ZERO』なので、100%とはいえないが、弱攻撃をガードさせてスクリュー、跳び込み攻撃をガードして（喰らって）スクリューなど、『X』までに培われたテクニックがほとんどそのまま使えるぞ。〝ダブルラリアット〟は、上半身無敵のたのもしい対空技。リーチも延びて使いやすくなったが、出た瞬間の下段判定が無くなってしまったため、一部のしゃがんでいる相手には空振りしてしまう可能性アリ。



[スーパーコンボ]

ファイナルアトミックバスター



[スーパーコンボ]

エリアルロシアンスラム

通常技の変更は、ダウン攻撃のしゃがみ強キックの出が遅くなっている事。しゃがみ強パンチのほうがリーチがあって使い勝手はいいぞ。また、しゃがみ中パンチが真上に突き上げる形となっている。信頼できる対空技だ。

スーパーコンボの〝ファイナルアトミックバスター〟はおなじみのレバー2回転技。相手が間合い外にいると、空振るようになったので、確実に決めたい必殺技だ。立ち弱キック→〝ファイナルアトミックバスター〟の連携も健在なので、ザンギ使いならチャレンジしたい。残る〝エリアルロシアンスラム〟は空中の相手に飛びかかる空中投げだ。

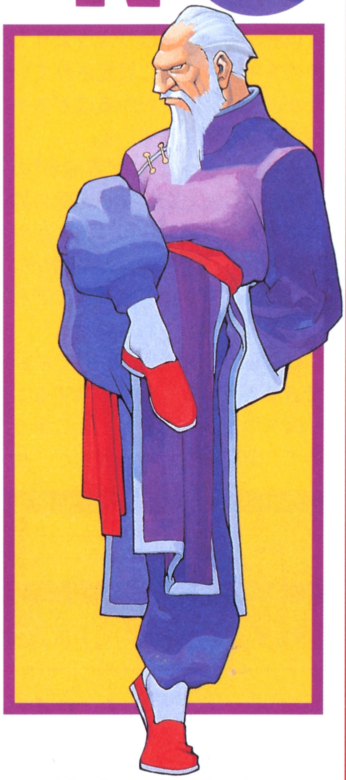
必殺技		
ダブルラリアット		P×3（orK×3）
スクリューパイルドライバー		レバー1回転+P
フライングパワーボム		レバー1回転+K
バニシングフラット		→↓↘+P
スーパーコンボ		
ファイナルアトミックバスター	A	レバー2回転+P（1～3）
エリアルロシアンスラム	B	↓↘→↓↘+K（1～3）

二つの流派を切り替えて闘うのだ!!

GEN



バーディと同じく、『ストリートファイター』からの登場となる元は、二つの流派を使いこなす。流派の異なる技を同時に使うことはできず、ゲーム中にパンチボタン三つ押しで喪流、キックボタン三つ押しで忌流と切り替えて闘うことになるぞ。





[暗殺拳・喪流]

ストレートなものが多く、系統付けるとすれば春麗のような動き。ただし、足が遅いので春麗の戦法でOKという意味ではない。

〝逆瀧〟は多段ヒット技。一発目がヒットしたら、キック連打でヒット数が上がる。必見は〝死点咒〟。攻撃がヒットすると、相手の頭上にカウンターが出現、ゼロになると相手が気絶してしまうぞ。





[スーパーコンボ]

惨影



[スーパーコンボ]

死点咒

必殺技		
百連勾		P連打
逆瀧		→↓↘+K
スーパーコンボ		
惨影	A	↓↘→↓↘→+P（1～3）
死点咒	B	↓↙←↓↙←+P（1～3）



[暗殺拳・忌流]

一方、こちらはかなりトリッキーな動きを見せる流派。必殺技も溜め系の突進技のみで、使いどころが難しいだろう。〝徨牙〟は三角飛びをして相手に突進する。レバーの上下で角度をつけることができる技。〝蛇咬叭〟は空中の相手に飛びついて投げ、〝狂牙〟は空中からすばやく飛びかかる技だ。



[スーパーコンボ]

蛇咬叭



[スーパーコンボ]

狂牙

必殺技		
蛇穿		←溜め→+P
徨牙		↓溜め↑+K
スーパーコンボ		
蛇咬叭	A	↓↘→↓↘+K（1～3）
狂牙	B	（空中で）↓↙←↓↙←+K（1～3）



ますますパワーアップ！

DAN

前作ではオマケ程度の扱いでしかなかった隠れキャラクターのダンが、中途半端さに磨きをかけて帰ってきた！　ゼロコンボがないおかげで、連続技でダウンを奪える技がほとんどなく、頼みの綱だったしゃがみ強パンチ→〝断空脚〟も使える場面が少なくなったぞ。

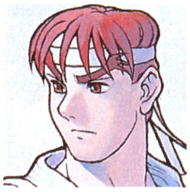
通常技のグラフィックも、ダン専用に書き直されているので、さらなる苦戦を強いられそうだ。

しかし、そんなダンにも新必殺技が追加されている。しゃがみ挑発とジャンプ挑発がそれだ。攻撃判定はやっぱりないけど、気合いと愛で勝ち抜くのだ！　目ざせ、サイキョー流道場開設！



▲断空脚の１段目が空振りしてしまうのだ

必殺技		
我道拳		↓↘→+P
晃龍拳		→↓↘+P
断空脚		↓↙←+K
スーパーコンボ		
震空我道拳	A	↓↘→↓↘→+P（1～3）
晃龍烈火	B	↓↘→↓↘+K（1～3）
必勝無頼拳	C	↓↙←↓↙←+K



堅実な闘いかたが要求されるぞ

RYU

旧キャラクターについては、新技の追加や細かい調整が施されているぞ。

プレイヤー・キャラの色は４色からセレクトできる。キャラ選択時にパンチ、キック、パンチ三つ押し、キック三つ押しだ。

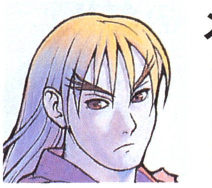
リュウの変更点は、〝竜巻旋風脚〟の着地にスキができてしまったほか、立ち強パンチ、立ち強キックがキャンセル不可になっている。

また、ゼロコンボがなくなったおかげで、しゃがみ弱キックが使いにくくなった。このため、確実にダウンを狙うときは、〝昇龍拳〟or単体のしゃがみ強キックがメインとなる。『ZERO』のときほどお手軽なキャラではなくなったようだ。



▲昔の闘いかたを思い出すのだ！

必殺技		
波動拳		↓↘→+P
昇龍拳		→↓↘+P
竜巻旋風脚		↓↙←+K
スーパーコンボ		
真空波動拳	A	↓↘→↓↘→+P（1～3）
真空竜巻旋風脚	B	↓↙←↓↙←+K（1～3）



メリハリのある攻撃スタイルを！

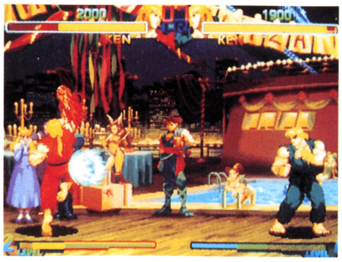
KEN

以前から、ケンはリュウよりも技のスキが大きめに設定されていたが、今回は見てわかるほどスキが大きく設定されている。

一番の変更点は、強〝昇龍拳〟の無敵がほとんどないこと。弱の昇龍拳でも飛び道具を抜けるのがやっとという程度しか無敵時間がないので、『ZERO』のときほどアバウトな闘いは許されないぞ。

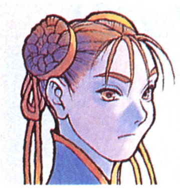
このほか、〝前転〟を途中で中断できるようになった。中断すると、一瞬ダウンポーズをとってしまうので、無防備な点は一緒だが、相手の起きあがりにうまく重ねたりすればなんとか使っていけそうだ。

ケンの地元ステージはイライザの誕生パーティの会場。飛龍、ザベルなどの他に社長の姿も……。



▲こんな感じで使っても抜けられない…

必殺技		
波動拳		↓↘→+P
昇龍拳		→↓↘+P
竜巻旋風脚		↓↙←+K
スーパーコンボ		
昇龍裂破	A	↓↘→↓↘+P（1～3）
神龍拳	B	↓↘→↓↘+K（1～3、その後ボタン連打）



投げ一つで天下を取れるか!?

CHUN-LI

『ZERO』からのシステム面での細かい変更点といえば、投げ間合いの変化。『ZERO』の時は、本当に密着していないと投げられなかったため、投げを連携に組み込むキャラ、とりわけ春麗は苦戦を強いられていたが、今回は広めになっているので、相手のスキを突けば、簡単に投げることができるようになったのだ。

必殺技の変更点は〝気功拳〟がコマンド技になったということが最大の変更点。ほかは〝千裂脚〟→〝天昇脚〟が画面端以外だとつながりにくくなったことぐらい。中間距離でチクチクやって、不意をついて投げにいく戦法が復活か？



▲ターボ時代の春麗が復活するのか!?

必殺技		
百裂脚		K連打
天昇脚		↓溜め↑+K
気功拳		←↙↓↘←+P
旋円蹴		→↘↓↙←+K
スーパーコンボ		
千裂脚	A	←溜め→←→+K（1～3）
覇山天昇脚	B	↙溜め↘↙↗+K（1～3）
気功掌	C	↓↘→↓↘→+P（1～3）



ムエタイの帝王、堂々復活！

SAGAT

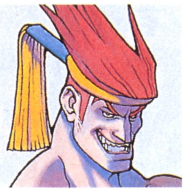
サガットの変更点で、目立つものは少ない。一番の変更点は〝タイガーショット〟の腕の喰らい判定が小さくなったことか。特定の間合いから使えば、ガード不能になっていた立ち弱キックは修正された（当然か）。〝タイガーショット〟の喰らい判定が小さくなったおかげで、〝タイガーショット〟で跳ばせて、立ち強キックまたは〝タイガーブロウ〟で迎撃する戦法が取りやすくなった。〝タイガーブロウ〟が２段目以降でヒットした場合も、それほど威力が落ちない点も見逃せない。

ゼロコンボがなくなったため、近距離戦でダウンを奪うには、必殺技につなぐしかないというのは少々キビしい変更点か。



▲喰らい判定が小さいのでわりと連発できる

必殺技		
タイガーショット		↓↘→+P
タイガークラッシュ		→↓↘+K
タイガーブロウ		→↓↘+P
スーパーコンボ		
タイガーキャノン	A	↓↘→↓↘→+P（1～3）
タイガージェノサイド	B	↓↘→↓↘+K（1～3）
タイガーレイド	C	↓↙←↓↙←+K（1～3）



コマンド変更で思い通りに動くぞ
ADON

『ZERO』のアドンで最大のライバルだったコマンド入力だが、難しかった〝ライジングジャガー〟のコマンドが変更された。これでバリバリキャンセルをかけて……と思ったら、なんと弱攻撃しかキャンセル可能なものがない。

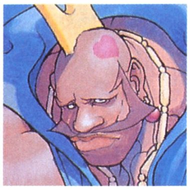
ジャンプ中キックでの跳び込みのめくりやすさは健在だが、これでは手数に乏しいので、新戦法の確率が要求される。必殺技の変更点は〝ジャガーバリードアサルト〟がほとんど前進しなくなった。

このほか、→＋中パンチでしゃがみガード不可の攻撃（２段技）が使えるようになった。

足払い系の技に有効な立ち強キックや、対空技のしゃがみ強パンチの使い勝手はいままでどおりだ。


▲近距離戦は苦手になってしまうのか!?

必殺技		
ジャガーキック		↓↘→+K
ライジングジャガー		→↓↘+K
ジャガートゥース		→↘↓↙←+K
スーパーコンボ		
ジャガーリボルバー	A	↓↙←↓↙←+K（1～3）
ジャガーバリードアサルト	B	↓↘→↓↘+P（1～3、その後PorK連打）



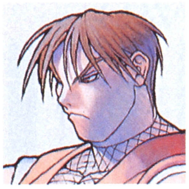
新技の使い分けが課題となる
BIRDIE

新技の追加は〝バンディットチェーン〟のみ。〝マーダラーチェーン〟と同じく、相手を捕まえて（吸い込みはしない）、地面に何度もたたきつける技だ。〝ブルヘッド〟のグラフィックも変化したが、攻撃判定が弱くなったような印象をうける。〝ブルホーン〟の硬直も、わずかだが延長されたようだ。〝ブルホーン〟→〝マーダラーチェーン〟の連携が逃げられやすくなっているのがツライ。

一番イタイ変更点は、ジャンプ中キックが変わってしまったこと。空中で驚異のリーチを誇っていた技だけに、戦法の転換が必要になってしまった。


▲〝マーダラー〟との性能差をチェックだ！

必殺技		
ブルヘッド		←溜め→+P
ブルホーン		PorKを２つ以上押して離す
マーダラーチェーン		レバー１回転+P
バンディットチェーン		レバー１回転+K
スーパーコンボ		
ザ・バーディー	A	←溜め→←→+P（1～3）
ブルリベンジャー	B	↓↘→↓↘+KorP（1～3）



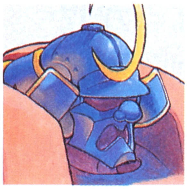
世間の風は冷たいでござるよ
GUY

機動力だけがウリのガイだが、〝疾駆け〟の出が遅くなったり、立ち中キックがキャンセルできなくなっていたり、〝武神旋風脚〟が弱くなっていたりと、パワーダウンが目立つ。ただし、ゼロコンボがなくなったとはいえ、〝武神イズナ落とし〟→〝武神八双拳〟の連携と、立ち弱パンチ→立ち中パンチ→立ち強パンチ→立ち強キックの〝武神獄鎖拳〟は健在。

新必殺技の〝崩山斗〟は、出した直後に身をかがめて、肩からぶつかっていく技。しゃがみ強パンチなどからキャンセルで連続技にすれば、ダウンをうばうことができるぞ。


▲前作の強さから考えるとパワーダウンは当然か？

必殺技		
武神イズナ落とし		↓↘→+P、その後P
武神旋風脚		↓↙←+K
疾駆け		↓↘→+K、その後K
崩山斗		↓↙←+P
スーパーコンボ		
武神剛雷脚	A	↓↘→↓↘+K（1～3）
武神八双拳	B	↓↘→↓↘+P（1～3、その後P）

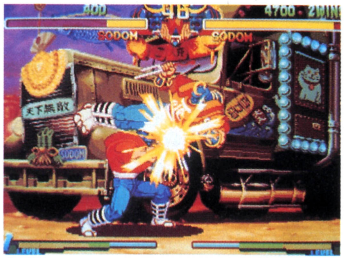


デコトラ購入でパワーアップ!?
SODOM

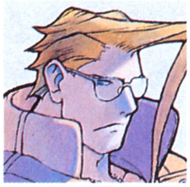
まずは新必殺技の〝シラハキャッチ〟から。その名のとおり、相手の攻撃を受け流す技だ。ジャンプ攻撃に対してしか使えないが、『ZERO』からの対空技のしゃがみ強パンチと併用すれば、相手の跳び込みはこわくないぞ。意外な技がキャッチできるかも。

他には、ガード不能の間合いが存在した恐怖の立ち強キックがガード可能になったことと、挑発に攻撃判定がついたことぐらい。

しゃがみ強キックのスライディングの使いやすさや〝ブツメツバスター〟〝テンチュウサツ〟が弱パンチなんかで止められちゃうところも変わりなし。


▲キャラによってはキャッチしにくい場合あり

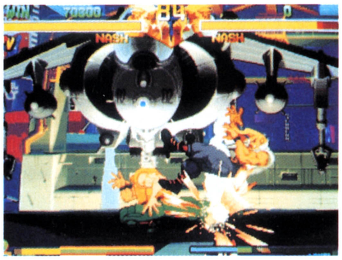
必殺技		
ジゴクスクレイプ		↓↘→+P
ブツメツバスター		レバー１回転+P
ダイキョウバーニング		レバー１回転+K
シラハキャッチ		→↓↘+K
スーパーコンボ		
メイドノミヤゲ	A	↓↘→↓↘→+P（1～3）
テンチュウサツ	B	レバー２回転+P（1～3）



ZEROコンボなしでどう闘う?
NASH

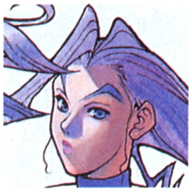
今回、またもや必殺技の追加はなし。ガイル時代から数えると5年も必殺技が増えていないことになるが、仕方のないことなのかも。〝サマーソルトシェル〟は、弱で出した場合に限って空中ガード不能になった。代わりに、前方への攻撃判定が無くなってしまったので、通常技をキャンセルして出しても連続技にはならなくなった。

必殺技が信用できないので、ゲージを積極的にためて、スーパーコンボやオリジナルコンボに活路を見出すことになるぞ。


▲通常技すらつながらなくなった……どうする?

オリジナルコンボ中は溜め技を溜めずに出すことができることがせめてもの救い。〝サマーソルト〟を多用して、ガイルの戦法をそのまま移植するべきなのだろうか。

必殺技		
ソニックブーム		←溜め→+P
サマーソルトシェル		↓溜め↑+K
スーパーコンボ		
ソニックブレイク	A	←溜め→←→+P(1~3、その後ボタン連打)
クロスファイアブリッツ	B	←溜め→←→+K (1~3)
サマーソルトジャスティス	C	↙溜め↘↙↗+K (1~3)



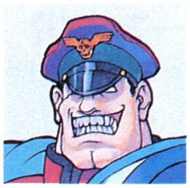
新必殺技でダウンを奪え!
ROSE

新必殺技の〝ソウルスパイラル〟は、ストールを巻き付け相手に突き刺す突進技。ヒットすれば間合いが離れるが、硬直が長いので空振りすると大ピンチ。弱パンチからしゃがみ強キックまでのゼロコンボがなくなった代わりとして、通常技キャンセル〝ソウルスパイラル〟で確実にダウンを奪っていこう。

通常技の変更点は、しゃがみ中キックのスライディングのグラフィックが変わったこと。ガードされると反撃を食らいやすいので、ここぞというときに使うべきだ。


▲新しい勝ちポーズはローズファン必見!!

必殺技		
ソウルリフレクト		↓↙←+P
ソウルスパーク		←↙↓↘→+P
ソウルスルー		→↓↘+P
ソウルスパイラル		↓↘→+K
スーパーコンボ		
オーラソウルスパーク	A	↓↙←↓↙←+P (1~3)
オーラソウルスルー	B	↓↘→↓↘+P (1~3)
ソウルイリュージョン	C	↓↘→↓↘+K (1~3)



悪の帝王、復活なるか!?
VEGA

新技の追加こそないけれども、通常技の性能がアップし、『ストII'ターボ』の使い心地が戻ってきた感じがするベガ。

跳び込みからしゃがみ中キックなどをキャンセルして〝ダブルニープレス〟などにつないでいくのが常套手段だが、このとき、弱、中の〝ダブルニープレス〟だと、反撃を喰らうことがあるので、ヒットしたことを確認して強〝ダブルニープレス〟につなぎたい。

対空技は立ち強パンチ、しゃがみ強パンチのどちらかになるが、しゃがみ強パンチの方が姿勢が低くなるぶん、使いやすいのではないだろうか。


▲〝サイコクラッシャー〟の使いやすさも従来どおり

必殺技		
サイコショット		←溜め→+P
ダブルニープレス		←溜め→+K
ヘッドプレス		↓溜め↑+K
サマーソルトスカルダイバー		ヘッドプレス後Por↓溜め↑+P
スーパーコンボ		
サイコクラッシャー	A	←溜め→←→+P (1~3)
ニープレスナイトメア	B	←溜め→←→+K (1~3)



最強の座は揺るがない
GOUKI

ベガ、ダン、ゴウキの3キャラがはじめから選べる『ZERO 2』。隠しキャラ扱いだったため、極端に強かったり、極端に弱かったり(笑)したけど、普通に遊べるように調整されたようだ。〝斬空波動拳〟が横にのびなくなったため、これだけ使っていればOKというわけではない。とくに、後方ジャンプ→〝斬空波動拳〟の連携で相手の追撃を押さえ込めなくなったのはツライかもしれない。

他にパワーダウンした技は〝竜巻斬空脚〟の着地に、スキが生じたぐらいだが、相変わらず〝竜巻斬空脚〟→〝豪昇龍拳〟などはつながるので、問題ないだろう。


▲攻めにしか使えなくなった斬空波動。でも強い

必殺技		
豪波動拳		↓↘→+P
豪昇龍拳		→↓↘+P
竜巻斬空脚		↓↙←+K
百鬼襲		↓↘→↗+P (その後空中でボタンどれか)
スーパーコンボ		
滅殺豪波動	A	→↘↓↙←→↘↓↙←+P (1~3)
滅殺豪昇龍	B	↓↘→↓↘+P (1~3)
天魔豪斬空	C	(空中で) ↓↘→↓↘→+P (1~3)

目指せ 1Coin クリア

龍虎外伝の必殺技を一挙公開だ!!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝



最強を目指す全キャラの技公開!!

2年間の永き沈黙を破り、遂に、最強無敵の龍虎が蘇った!! 好評の気力による必殺技の変化やガード不能の超必殺技はそのままにリニューアル登場

異種格闘技大会から半年程過ぎ、今日もユリとのデートの為、ロバートは愛車を走らせていたが、ふいに男が道路に飛び出してきた。とっさにハンドルを切り車は止まったが男の姿は無く、道路には女物のバックが転がっていた。そのバックを取りに、息を切らせながら少女が走って来た。「ハアハア、私のバック…あなたが取り返してくれたんですか。ありがとうございます」「え？君のバッグやて？なるほど。あいつスリっちゅう訳か。よかったな無事に戻ってきて」「はいっ。なんとお礼を言ったらいいか…あら？そのペンダント」少女は、自分の首に掛けていたペンダントを差し出した。「わいと同じペンダント。なんで君が…」「私が子供のとき、大の仲良しの子がいてね。その子がアメリカに渡ることになったとき、お互いを忘れない印しとして私がその子に送ったものなの」「えっ、じゃあ君は…」「そう、私よロバート。フレア・ローレンスよ。私のこと忘れちゃった？」「忘れる訳あらへん。フレア、すっかり見違えたなあ。ずいぶんといじめられたのに。おやじさんは元気にしとるんか？」「父は…父は死んだの」「すまん。つまらん事聞いてもうた…」「ううん。いいの。私ね、これからグラスヒル・バレーに行くとこなの。父の友人でグラスヒル・バレーに住むワイラーの所にね」「へえ、何でまた」フレアはロバートにグラスヒル・バレーへ行く理由を話した。「父の遺言で、持ち出した研究データをワイラーの元へ届ける所だったのよ」「なんか複雑な事情があるみたいやな。そや、わいがワイラーの所まで送ったるわ。思い出話もあるし、なにより最近退屈でしょうがなかったんや。グラスヒル・バレーっちゅうたら、サウスタウンにも引けをとらんくらい危険な街やしな。ボディーガードちゅうんも大袈裟やけど、わいもそれなりに役に立つと思うで！」



気力を蓄えて、敵を倒せ!!



サウスタウンを影で牛耳る謎の組織とは!?

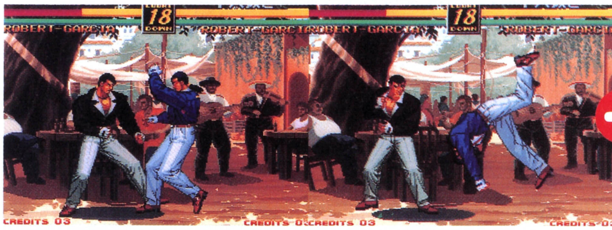


▲藤堂竜白が使用できたのは『龍虎の拳』のみ

『龍虎』と『龍虎2』ではサウスタウンを中心にストーリーが展開していた。第一作品目ではリョウの妹ユリがさらわれ、極限流空手の使い手のリョウとロバートがサウスタウンへ…。2作品目では、再び開催された異種格闘技大会へ格闘家達が挑む。だが大会は影の支配者ギースによる偽りの大会であった…というようなシナリオ。そして『龍虎外伝』では何が起きる!?

CHECK POINT 1 当て身ライクなさばき動作とは!?

新しく追加された「さばき動作」は、相手の攻撃を受け流す特殊動作。相手の攻撃が来たら引き付けて←+C。すると相手の攻撃を受け流し、攻撃を仕掛けた相手は倒れてしまう。あとは、ダウン攻撃で追い打ちをすればOK。香澄は相手の後ろへ回り込むことが可能。


▲相手の攻撃を引き付け←+Cでさばき動作をしよう。当て身投げライクな特殊技だ!!


▲さばき動作が成功すれば相手の攻撃を受け流すことが可能!!

CHECK POINT 2 ヒートモードで威力倍増

ヒートモードを簡単に説明するなら、『斬紅郎無双剣』の体力ゲージが赤くなり怒りMAXといった感じ。体力が大幅に減少するとこのヒートモードとなり、攻撃力が約1.2倍となる。もちろん、超必殺技がいつでも出せるようになる。また、各キャラクターの誕生日の日にプレイすると、そのキャラは自動的にヒートモードになる。

▶体力が少なくなればヒートモードに。『サムライ』シリーズの怒りMAXライクな感じ





CHECK POINT 3 さまざまな組合せでコンビネーションを決めろ!!


▲最初の攻撃を当てないと意味がない


▲相手の動きを見て上中下段を使い分けよう


▲最後の操作やボタンを変えると技が変化

決められた順番通りにボタンを押すことにより、特殊な連続コンビネーションができる。これが〝ラッシュ攻撃〟というものである。なまえこそ違うが、『RB餓狼』にあった〝コンビネーションアーツ〟の『龍虎』版と思ってくれればいい。各キャラに、いくつのラッシュ攻撃があるかはまだ不明。今作品では必殺技よりラッシュ攻撃の方が重要となっており、いかにラッシュを決めるかが勝敗のキーポイントとなるだろう。

空中ラッシュで相手をKO!!

いままでの『龍虎』シリーズはできなかったが、今作品では〝空中に浮いた相手に攻撃〟することが可能となった。各キャラには相手を〝浮かせる〟技を持っており、当てたらラッシュ攻撃や必殺技で追い打ちを叩き込むことができる。ちょっと違うが、『K・O・F'95』同様空中に浮いた相手に追い打ちをする感覚で操作すればいいだろう。


▲相手を浮かせれば準備OK。あとは思う存分に攻撃しよう

CHECK POINT 4 超必殺技でアルティメットKO!!

これも新しい要素で、体力の少ない相手（約C攻撃1発分ほど）に超必殺技を叩き込むと〝ULTIMATE KO〟（究極のノックアウト）となる。このアルティメットKOになってしまうと、たとえ〝1ラウンド目〟でも〝2本先取〟したことになり、喰らった相手はゲームオーバーとなる。体力の少ない相手に大ダメージを負わせるということで、喰らった相手は再起不能と見なされるという意味なのだろう。まさに〝究極のノックアウト〟と言いたいが、やられた相手は……。





▲狙うのは難しいが脅威的な技といえよう!!

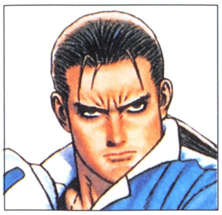
超必殺技は怖くない!?

『龍虎』シリーズでは、ローキックなどで相手を倒し超必殺技を出すと、返すことができなかった（超必殺技はジョンのアトミックスマッシュ以外ガード不能だった）。そんな時は〝↓+B〟をすればOK!!　なんと無敵の起き上がりができるのだ。これで超必殺技はもう怖くはない!?


◀ローキック～龍虎乱舞でノイローゼになった人は多いハズ!! 無敵起き上がりを覚えたことにより楽になったが、起き上がりを読まれて出されたら意味がないかも!?

ROBERT-GARCIA

ロバート・ガルシア



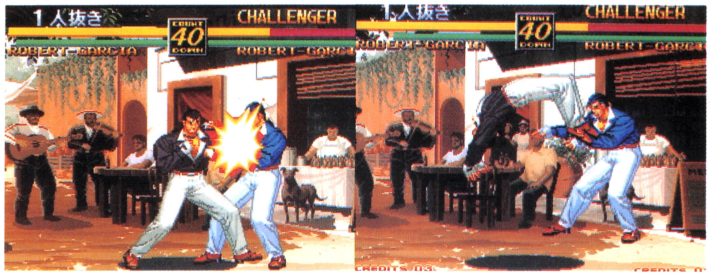
ロバートの蹴りがうなる!!

主人公となったロバやん。技はシュターということでキック系が多い。リョウと同じ必殺技を持っているが、性能は少し違っている。ダウン攻撃のヤンキーキックは名前のごとく〝ヤンキー〟(笑)。



▲C攻撃のカカト落としは、なんとダウン攻撃にもなる

技表には入っていないが、屈み途中にAボタンを押すと特殊パンチとなる。喰らった相手はダウンするので使える技。バックブローは相手を浮かせられる頼もしい技だ。ただし連発するのは危険だ!! 下段攻撃でサクッと返されてしまうという弱点あり。バーニングナックルも浮かせられる技。バックブローより使え、少し移動しながら中段攻撃をする。３段蹴りは、どちらかというとラッシュ攻撃。ミドル～ハイ～踵落としといったコンビネーションをする。ダブルミドルは中段キック後にBでミドルキックが出る。さらに、ダブルミドルの後にBでレイジングキックが出せる。ただし、当りが深くないと当たらない場合がある。ジャンピングヒールは特殊操作で出しづらいが、レバーをチョンチョンと軽く入れるのがミソ。少し移動しながらジャンピング踵落としをする技だ。必殺技はどれも弱体化しており、特に使えた幻影脚なんかは思ったほど頼りにならない。そのかわり飛燕疾風脚が中段となり（リョウのは上段!!）、しゃがんでいる相手に有効。その他では、飛燕龍神脚と龍牙が頼りになる必殺技だ。新必殺技は龍斬翔といい、ラッシュ攻撃３発目の後に←+Bと入力するとサマーソルトキックが出せる。浮かせて、→A～→A～→C～←Bが強くお薦めだ。

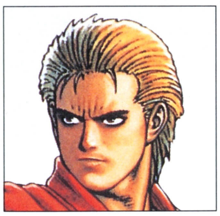


▲バックブローやバーニングナックルで浮かせた相手には、すかさず→AAC←Bで追い打ちだ!!

バックブロー	←+A
バーニングナックル	A+B
３段蹴り	←+B連打
ダブルミドル	中段キック後B
レイジングキック	ダブルミドル後B
ジャンピングヒール	屈み状態から↑+B
首切り投げ	→+C
ヤンキーキック	↘+AorB
龍撃拳	↓↘→+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
龍牙	→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	↙→+B
飛燕龍神脚	空中で↓↙←+B
幻影脚	→←→+B
龍斬翔	ラッシュ３発目ヒット後←+B
龍虎乱舞	→←↙↓↘→レバーニュートラル+B

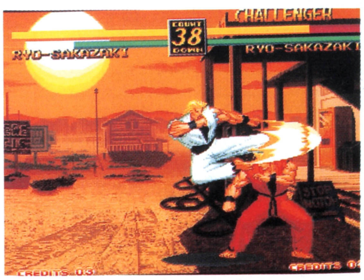
RYO-SAKAZAKI

リョウ・サカザキ



今回は控え目のサブ主人公!?

技数でいえばロバートより多く、若干パワーが上のようだ。ロバートよりパワー重視なので、必殺技の出るモーションはやや遅い。技のロバート、力のリョウって感じ。…なんか仮○○イダーみたい。



▲飛燕疾風脚は相手にしゃがまれると当たらない

ステップバックスゥエーは『K・O・F'95』にあった〝攻撃避け〟ライクな技。相手の攻撃を避け、コンビネーションを叩き込んでやろう。風殺蹴りは蹴り２発で１セットの技。隙が大きく多用は禁物。虎戯打ちは、お手軽なパンチのコンビネーションのようなもの。移動しながら攻撃するので強力。客脚翔は、飛燕疾風脚の飛距離を短くした感じの技。飛燕疾風脚より高く飛び、少々クセのある技だ。三角蹴りは普通壁を蹴って攻撃をする技だが、壁を蹴るモーションがなくすぐに攻撃ができる。踏み込み下段正拳は、移動しながら下段パンチをする。逆に釣瓶打ちは移動しない中段パンチだが、相手を浮かすことが可能。上段回し蹴りも相手を浮かせるキック。これで浮かせて、虎砲～虎煌撃と追い打ちしよう。単純な技だがバカにできない技だ。当て蹴りは出るのが遅く使えない。当たれば、画面端に相手がフッ飛ぶ。追上蹴りは中段キックの後にハイキックをする技。膝嵐も中段キックの後に膝を２回入れる技だ。必殺技は飛燕疾風脚が弱体化し悲しいところ。

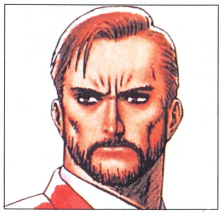


▲アッパー当てたら、安定して入るのは暫烈拳や虎砲。当然、ラッシュ攻撃を叩き込んでもOKだ

ステップバックスゥエー	A+B
風殺蹴り	←+B
虎戯打ち	→→+A連打
客脚翔	→→+B
三角蹴り	ジャンプ中画面端でB
踏み込み下段正拳	↘↘+A
上段回し蹴り	→←+BC
当て蹴り	B+C
追上蹴り	中段キック後B
膝嵐	中段キック後C
釣瓶打ち	屈み状態から↑+A
一本背負い	→+C
決め打ち	↘+AorB
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎煌撃	↓↙←+A
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
虎砲	→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	↙→+B
暫烈拳	→←→+A
龍虎乱舞	→←↙↓↘→レバーニュートラル+B

KARMAN-COLE

カーマン・コール



ガルシア家のSPエージェント

ロバートを連れ戻すために送られたスペシャルエージェント……それがカーマン・コールだ。見た目は紳士的だが、実はこわ～いおじ様だったりする。けっこう面白いキャラだからウケるかもね!?

カット・ストレートは立ちキック系を当て身しパンチを出し、カット・ハイキックは中段キックを当て身しキックを出す技。狙うのが難しいが、使いこなせば強い技となりそう。ダッジ・ストレートは、攻撃避けをしストレートを打つ技。同じような技で、ダッジ・ハイキックというのがあり、やはり避けてからハイキックを出す技となっている。スタンディング・バックナックルは相手を浮かせる技だが、ロバートと同じく下段攻撃に弱い。当たればラッシュにつなげられる。ハイポイント・ヒールはロバートの踵落としと同じような技。ヒットすると少しだけ浮き、画面端なら追い打ち可能だ。ヘフティガー・シュートスアグリフは当て身攻撃。必殺技ということで、特殊技のカット・ストレート（ハイキック）よりは掴みやすい。ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン……長い名前だな（笑）。これは対空兵器で、ジャンプしながらキックをする技だ。クイック・アンダー・ストレートは少し移動しながらパンチを出す技。中段攻撃なので、うまく使いこなしたいところ。同じようにクイック・バックナックルも、少し前へ移動しながら裏拳をする技。こちらは上段攻撃となっている。超必殺技のアオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフ（これまた長い!!）は投げ技。大門の地獄極楽落としライクな技だ。



▲コマンド技にも当て身があって、必殺技にも…

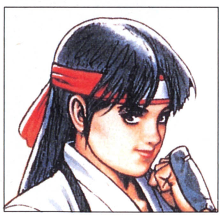


▲これはカット・ストレート。相手の立ちキックを受け止め、ストレートで返す当て身技なのだ!!

カット・ストレート	相手の立ちキックに対し←+A
カット・ハイキック	相手の中段キックに対し←+A
ダッジ・ストレート	←+AC
ダッジ・ハイキック	←+BC
スタンディング・バックナックル	A+B
ハイポイント・ヒール	←+B
ダイブドロップ	→+C
アンダーストレート	↘+AorB
ヘフティガー・シュートスアグリフ	↓↙←→+A
ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベ	↓↘→+B
クイック・アンダー・ストレート	→←→+A
クイック・バックナックル	→←→+B
アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ	投げの間合いで→↘↓↙←×2+C

KASUMI-TODOH

藤堂香澄



竜白を探すため少女は旅立つ…

ついに藤堂竜白の登場……と思いきや、娘の香澄だった（涙）。だが重ね当ての強さは健在!! 超必殺技もパワーアップ版。なんだかSFC版にあった竜白の超技の技名みたいだが、技自体は違う。

技表に入っていない特殊技が2つ。屈み途中にAを押すことにより、少し前へ移動する下段パンチが出せる。同じく屈み途中にBを押すことにより、少し（本当に少しだけ）移動しながら下段キックを出す。殺掌陰蹴りは立ちパンチ系を当て身することができる技。同じく殺拳陰打も当て身技で、中段パンチ系を掴むことが可能だ。露払いは近距離でさばきをし、その後すぐにAを押すと裏拳で攻撃する。相手が気付いても、ガードはほぼ間に合わない。轟閃は普通の正拳突き。喰らった相手はダウンする。白波は回し蹴りをする技。これといった特徴はない。双掌弾は相手を浮かせる技で、少し移動しながらパンチをする。このあとに←+Bと入力すると、追い打ちで双掌槍突脚というキックが出せる。さらに、ヒット後に↓+Bを押すと足払いをする。これだけでラッシュ攻撃になる優れモノだ!! 飛槍はミニ飛燕疾風脚といえばいいだろうか。近距離で出すと、しゃがんだ相手を飛び越すことも。重ね当ては……重ね当てとしかいいようがないなぁ（苦笑）。性能はいいのでバンバン使っていこう。雷咆吼は気合いで相手をよろめかし、近距離でないと当たらない。当たればラッシュへつなげ中段攻撃。超必殺技の秘伝超重ね当ては、画面中央あたりまで地を這う飛び道具。ガード可能で、技を溜めることが可能。溜めすぎると……!?



▲相手の腕をとって、ガードの空いた所に蹴り!!

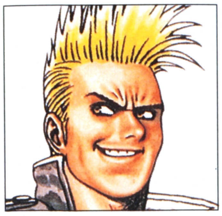


▲←Cの移動中にAボタンを押すと、後ろに向けて裏拳を出す露払い。裏回りからならガード不能

殺掌陰蹴り	相手の立ちパンチに対し←+A
殺拳陰打	相手の中段パンチに対し←+A
露払い	さばき中にA
轟閃	A+B
白波	←+B
双掌弾	→→+A
双掌槍突脚	双掌弾の後←+B
草薙	双掌槍突脚の後↓+B
飛槍	→→+B
持ち回し前落とし	→+C
甲割	↘+AorB
藤堂流・重ね当て	↓↘→+A
藤堂流・雷咆吼	↓↙←+A
藤堂流・秘伝超重ね当て	←→↘↓↙←+A

RODY-BIRTS

ロディ・バーツ



金さえ貰えれば何でもする……それがバウンティーハンター（賞金稼ぎ）だ。物騒な職業!? のわりに明るい性格で美形。これは人気出そうなキャラです な。使用武器がトンファーというのも珍しい。

金次第で何でもする賞金稼ぎ!!

技表に入っていない特殊技が１つある。もうおなじみの、屈み途中にAを押すと特殊トンファー攻撃ができる。普通の下段攻撃は転ばせることができないが、この技は相手をダウンさせることが可能なのだ。そのため、使用度はそこそこ高いといえよう。ダッジ・ニーキックは相手の立ちキックをガードし、前へ進み中段キックをする技。簡単に説明するならガードキャンセルのような技。ちなみに前へ進んでいるときは無敵となっている。スラントローキックは、相手をダウンさせられる特殊足払い。オーバースウィングは、相手を浮かせられる攻撃だ。ヒットしたら、もうお約束のラッシュを叩き込んでやろう。ラピッドロッドは前へ移動しながらトンファーで攻撃をする技。全部当たれば３ヒットも入る特殊技だ。フック・スローは投げ技。狙う場合は、さばきに化けないように注意しよう。バウンティング・ロッドはダウンした相手に追い打ちができる技。相手をダウンさせたら、必ず追い打ちをしよう。間合いが離れている場合は、追い打ちが当たる前に起き上がってしまうので、やらないほうがいい。リボルビング・ロッドはトンファーを投げる飛び道具。不破刃の飛び道具をかき消す流影陣という必殺技があるが、リボルビング・ロッドのみ潰す（かき消せないので）ことが可能。刃を相手にする場合は強力な必殺技となるだろう!! ミドル・インパクトT．Tは椎拳崇の龍連牙のようにトンファーで殴りつける必殺技だ。ディスィーヴ・インパクト１－２はガードできる投げ技。投げの間合いはとても広く、使える。



▲ガード出来そうで出来ないハイパートンファー

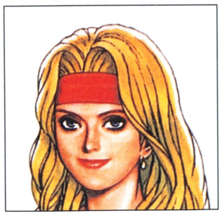


▲オーバースウィングで浮かせた相手には、さまざまな追い打ちが入る。ミドル・インパクトも◎

ダッジ・ニーキック	相手の立ちキックに対し←+B
スラントローキック	↙+B
オーバースウィング	←+A
ラピッド・ロッド	A+B
フック・スロー	→+C
バウンティング・ロッド	↘+AorB
リボルビング・ロッド	↓↘→+AorC
ミドル・インパクトT．T	↓↘→+B
ディスィーヴ・インパクト１－２	近距離で→←→+A
ハイパートンファー	→←→←→+C

LENNY-CRESTON

レニィ・クレストン



SNKの対戦格闘ゲームで珍しく武器を使ったキャラ。あっ、武器なら『サムライ』や『風雲黙示録』が使っていたっけ……ゴメンっス（苦笑）。でも鞭が武器とは……まったく怖いお姉様だこと。

鞭は女性の武器の一つなのよ!!

レニィも技表に載っていない技が２つほどある。他のキャラにもあるように、屈み途中でAを押すと下段鞭攻撃が出せる。この技を喰らうと、相手は転ぶという〝おいしい〟技。もう一つはA+Bで攻撃避けができる。避けを持つキャラが少ない（レニィとリョウ）ので使用度はかなり高い。もちろん下半身も無敵だ!! オーバー・スウイング・ロングは武器である鞭で遠距離攻撃をする技。リーチが長く、技の隙が大きい。オーバー・スウイング・ショートは逆に近距離用の鞭攻撃。隙が小さく、チクチク攻めると効果的。ロー・サマーは、名前はロー（下段）だが中段攻撃。下段攻撃に反応し出すと引っかけることができるかも。見た目は対空になりそうだが……やめたほうがいいです。プッシュ・インパクトは移動しながら両手で攻撃する技。チェスト・バンプは移動しながらタックルをし、相手を浮かすことが可能。このチェスト・バンプがヒットした後、Aを押すとインパクト・トゥ・バンプを出せる。すぐに出すと当たらないので、遅めに出すようにしよう。フリック・ショットは飛び道具。ウイップ・ラッシュは幻影脚系の技。最後の一振りは中段なので、しゃがんだ相手に有効。４スイッシュ・レイブは、ウイップ・ラッシュを移動しながら攻撃する技。超必殺技のフリック・ブレイクは、ムチを振り回しつつ前進する乱舞系の技だ。当然、他の乱舞系の技同様ガードは不可能。相手をギリギリまで追い込んで、アルティメットKOを狙っていきたい。



▲鞭だけでなく、ちゃんと肉弾戦もこなすのだ!!



▲ウイップ・ラッシュは、最後が中段技。起き上がりに重ねたり、下段技から使っていくのに便利

オーバー・スウイング・ロング	←+A
オーバー・スウイング・ショート	←+AB
ロー・サマーソルト	←or↖+B
プッシュ・インパクト	→→+A
チェスト・バンプ	→→+B
インパクト・トゥ・バンプ	チェスト・バンプの後A
トワイン・スロー	→+C
スクワッシュ・キック	↘+AorB
フリック・ショット	↓↘→+A
ウイップ・ラッシュ	→←→+A
４（フォー）スイッシュ・レイブ	↓↙←+A
フリック・ブレイク	→←↙↓↘→+C

WANG-KOH-SAN

王　寛　山

西へ東へ放浪の画家はいずこへ



ペリカンのホエホエと共に放浪する画家の王寛山。見た目は頼りなさそうだが、こう見えても心意六合拳の使い手。そうそう、この人って『トップハンター』の主人公になんだか似ているよね!?



▲前進しつつの足払い。ここからつながる技が◎

王も技表にない技が一つ。屈み途中にAを押すと転ばせられるパンチが出せる。白蛇吐信は相手を突く技。右端脚は相手を浮かせることができる蹴り。同じく当天砲も浮かせられるアッパーだ。使える技なので共に使用度が高い。左端脚は草薙京が使っていた〝七十五式改〟ライクな技。奇襲用として使おう。威風王は特殊下段蹴りで、ヒットすると相手は画面端へふっ飛び「どうだ!!」みたいにポーズを取る（笑）。飛び尻攻撃はその名の通り、空中から落下しケツ攻撃をする。背後転打は相手の背後へ回り込み突き飛ばす技。ガードは不可のよう。頭突進も名のごとく、移動しながらヘッドバットをする。この技の後、↓＋Bで足払いができる。旋風進は移動しながら足払いをし、その後→＋Aで虎撲掌、→＋Bで頭突進と追い打ちが可能。地滑突はヘッドスライディングをする技。石頭君は隙の大きい対空技。地雷尻君は大門の地雷震ライクな技。立ちガードも可。嵐武君は移動しながらダダッコパンチをする技。超必殺技の乱打君もガード不可の乱舞技だ。



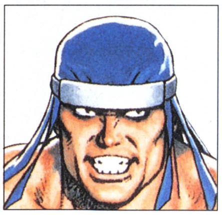
▲背後転打は、投げ技ライクな特殊技。相手がガードしていても関係なく背後に回って攻撃するぞ

白蛇吐信	←＋A
右端脚	←＋B
当天砲	A＋B
左端脚	B＋C
威風王	↙＋B
飛び尻攻撃	空中でA＋B
背後転打	近距離で→←AC
頭突進	↘＋C
足払い	頭突進の後↓＋B
旋風進	↓＋AB
虎撲掌	旋風進の後→＋A
頭突進	旋風進の後→＋B
地滑突	→→＋A
揚炮	→＋C
槍下捶	↘＋AorB
飛翔　石頭君	→↓↘＋A
強襲　地雷尻君	↓↓＋A
無敵　嵐武君	←↙↓↘→＋B
究極奥義　乱打君	←→→＋C

JIN-FUHA

不　破　刃

打倒極限流空手から打倒影二へ



あの如月影二と同じ流派の忍術を使う。不破刃は打倒極限流空手でなく〝打倒影二〟という目的を持つ。必殺技は修行中に下山したため、独自の忍術を使う。はたして目的が達成できるか!?



▲不破流竜巻蹴りは、ダウン攻撃としても使える

最後のキャラ刃も、技表にない特殊技が二つほどある。屈み途中にAを押すと少し移動しながらチョップ攻撃をする。屈み途中にBを押すと、同じく移動しながら足払いをする。ボディー突きは、ボディーというより〝地獄突き〟。下段に弱いが、相手を浮かすことのできる技。側退撃は、名のごとく側転で逃げつつ中段蹴りをする。頭突きは中段で、相手を空中へ浮かせられる貴重な技。不破流竜巻蹴りは、骨法の浴びせ蹴りライクな技だ。この技は中段で、ダウン攻撃にもなる優れもの!! 開脚踵落としも名の通り、開脚し踵落としをする技。これも中段なので、しゃがんだ相手に有効。唯一、2段ジャンプを持つ刃。やり方は、他のゲームと同じく上要素にレバーを2回入れればいい。天誅殺はジャンプし、フットスタンプをするダウン攻撃。ジャンプ＝離れた相手にも追い打ちが可能。流影陣は、影二にもあった技。影二は飛び道具を跳ね返したが、刃の流影陣は飛び道具を〝カキ消す〟技となった。ちなみに香澄の超重ね当ては消せないという……。真空斬首刀は両手を広げ、移動しながらクルクル回り攻撃をする強い技。猛牛流投陣は当て身投げだ。忍隠れは約4秒ほど姿を消す技。でも影が残っているのでバレバレ。超必殺技の闘神翔は自分の回りにバリアを張る技。無敵時間が長いが、ガード可能と悲しい技。



▲浮かせたら→AABBが高威力な追い打ちなんだけど、真空斬首刀も屈辱技で素敵な感じです!!

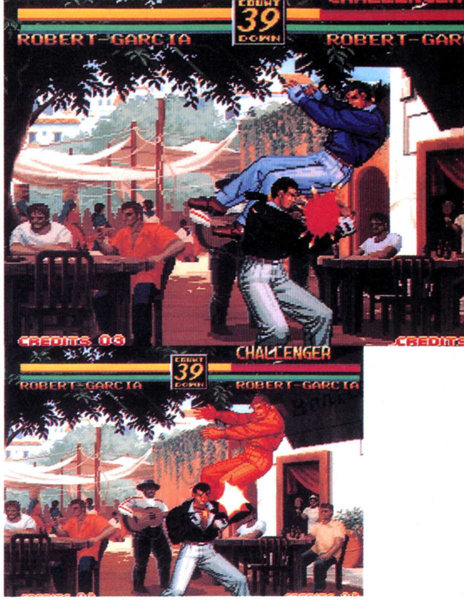
ボディー突き	←＋A
側退撃	←＋B
頭突き	→→＋A
不破流竜巻蹴り	→→＋B
開脚踵落とし	A＋B
2段ジャンプ	空中で↖or↑or↗
天誅落	相手ダウンの時↓↑＋A
天逆投	→＋C
転身弾	↘＋AorB
流影陣	↓↘→＋A
真空斬首刀	↓↙←＋A
猛牛流投陣	→←↙↓↘→＋C
忍隠れ	↓←↙＋B
闘神翔	↓↓＋C

基本戦術

『龍虎外伝』の基本戦術を伝授してみたいと思う。普通の格闘ゲームと違うのでコツをつかまないと辛いよ。

必殺技よりコンビネーション

今までの『龍虎』では必殺技が重要だった。しかし、今作品では必殺技の隙がどれも大きく、使いがってが悪くなってしまった。そう、今回の『龍虎外伝』では必殺技でなく殴って蹴るといった〝リアルファイト〟指向のゲームなのだ。そうなって来ると、非常に頼りになるのが〝コンビネーション攻撃〟となる。〝いかに相手に攻撃を当てるか!?〟これが一番重要なポイントで、勝負の〝駆引き〟によって勝敗が決まる。相手の攻撃を誘ったり、カウンターで攻撃、起き上がりはどうすればいいか!?などなど……いつも以上に神経を集中しなければ勝つことはできない!! このへんも、まさにリアルファイト指向といえる。気合いゲージは人によって使い方が違うが、相手に隙さえ見せなければ「溜める暇があったら攻めろ!!」ってタイプも、「常に溜めてゲージはMAX」ってタイプのどちらでもいい。今回はゲージの溜りが早いので、隙あらば少しでも溜めたほうがいいかもしれない。あとは連続技を覚えれば対戦に勝てるかも!?



▲中下段に攻撃を振り分けると、非常に良い

中段攻撃……勝負の駆引きはここにある!!

中段技

中段を使った2択、3択は意地悪い攻撃だが、『龍虎外伝』の通常技はどれも隙が大きいので、意地悪……というより技の駆引きが楽しめる。中段攻撃はしゃがみガード不可となっており、喰らった相手はよろめいてしまう。その後は、必殺技を叩き込むなり、コンビネーションを入れるなり自由。お手軽に攻めたい場合は簡単に必殺技を。おもいっきり攻めたい場合は、コンビネーションで相手を倒す。





空中へ浮かせてコンビネーション攻撃だ!!

ラッシュ攻撃

コンビネーション攻撃は前にも書いた通り、特定のボタンを順番よく押すことによりできる。これがラッシュ攻撃というものだが、これができない人の為、お手軽なラッシュ攻撃も用意されている。やり方は凄く簡単で、→+Aボタン連打か→+Bボタン連打で使用可能。これになれたら、ボタンの組合せを替えコンビネーションを増やしていこう。ラッシュ攻撃は『龍虎外伝』の中では一番重要なポイントなので、いずれはマスターしたい。コンビネーションはそれほど多くはないようだが、中には威力バツグンのラッシュ攻撃がある。リョウの上段回し蹴りで相手を浮かせ、虎砲〜虎煌撃とこれだけで体力を半分も持っていく!!



▲さまざまなコンビネーションで敵を眩惑!!

脅威的な威力を持つ超必殺技の使い方

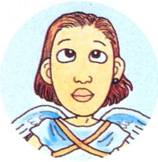
超必殺技

今作品でも脅威的な威力を持つ超必殺技が存在する。威力は計り知れないほどで、運が悪いと体力をほとんど持っていってしまう。さらに、相手の体力がかなり少ない時に超必殺技を当てると、アルティメットKOとなり、即ゲームオーバーとなる。どのキャラもガード不可能な技ばかりだが、香澄と刃のみガード可能なのを忘れずに。



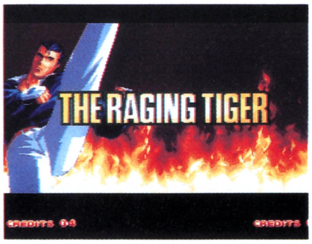


▲ヒートモードになったら、積極的に超必殺技を狙っていきたい。ガード不可!!



モーションキャプチャー使ったり、様々な新システムが行き着く先とは?

最近のSNKが作る対戦格闘モノの特徴の1つとして、元ネタが3DCG格闘にあるというものがある。これは、一体なにを意味しているのだろうか? 多くの憶測が語るようにSNKも3DCGゲームを開発しているのだろうか? それとも、それが出来ないゆえの結果なのか?
まあ、いずれにしても2D格闘ゲームの新しい可能性を追及する試みとしては、SNKが最も意欲的だということなんだと思うけどね。ただ、どうしても3DCG格闘のシステムをもらってきただけ、という感も否めないので、今後独自の工夫というものを組み込んでいけるようになると、更に素晴しいゲームが開発できる筈。言うは易しで、行うは難しなのだというのも分かるのですが(リン寺田)



▲遂にマイキャラ、ロバートの時代が到来!!

目指せ1Coinクリア

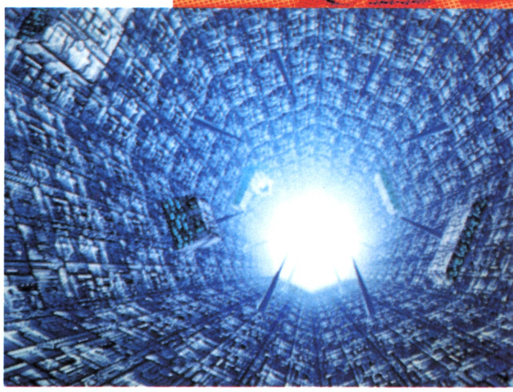
メカ物最強ゲームを攻略!! 君は時代の涙を見る…

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン



今までは、アーケードゲームに見向きもしなかった様な人まで、カトキ・メカ目当てでプレイしてるという噂。今回は、そんなニュータイプになりきれない人にも安心の懇切丁寧なCPU攻略をお送りしちゃおう!!

ちぃーっす!! 『バーチャロン』大好きっ子2人組、トラッキー・〝闇に潜む漆黒〟・高岡&リン・〝紅の流星〟・寺田がお送りする、『バーチャロン』攻略コーナーの始まり〜。今回は、我々2人の愛機で攻略する全CPU戦をお送りしちゃいます。当然、全てが謎のベールに包まれている隠れ中ボスと超火力を持つラスボスも紹介しちゃうので、メカフェチの人たちも安心。このゲームは、クリアするだけでも大変なんだけど、今回の攻略を参考に、頑張って真のエンディングを目指して欲しい。ん? 真のエンディングって、何だって。実は、このゲームには2種類のエンディングが用意されてるんよ。いや、本当で。





JAGURANDI 中ボス



三態 こいつに墜とされてコンティニューすると、その機体性能は徐々に落ちていく。あたかもこちらを試しているようだ…。



▲雨あられという表現がぴったりなヤガランテの波状攻撃が自機に襲いかかってくる!!



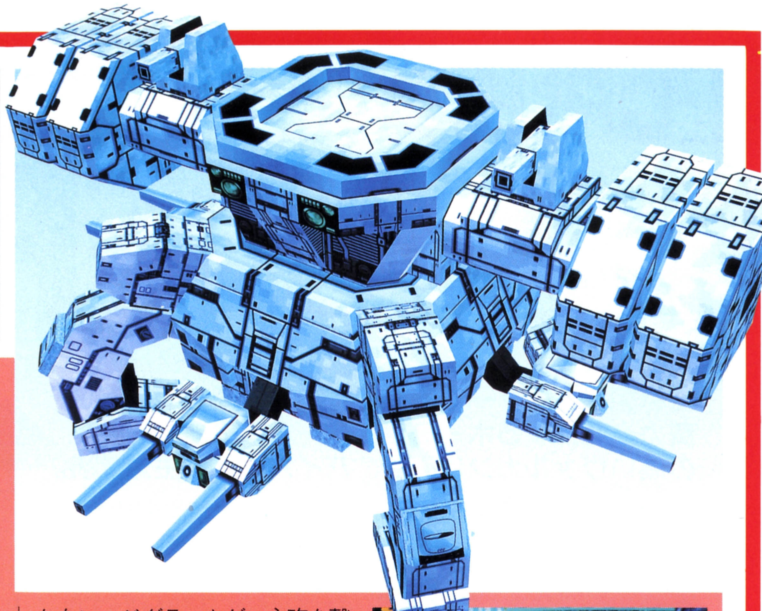
最凶のVR。その名はヤガランデ

このゲーム中で、最強のVRが、このヤガランデだろう。このVRは、1〜5面の戦闘結果によって出現する。武装は、強力なミサイル、広範囲をカバーするレーザー、高速浮遊機雷の3種。何れの武装も重VRをダウンさせる強力なものばかりだ。しかも、その機動力はバイパーIIなみ。どのVRで戦いを挑んでもツラい戦いを強いられることになる。敵の正面に自機を置いてしまうと、各武装の連続攻撃を喰らってしまうので、出来る限り横へ横へと回り込むようにしたい。こいつと初めて対峙すると、その出現方法からワープアウトしてきたと思いがちだが、コンティニューしてみると、思い違いであることが判る。なんと、このヤガランデ。コンティニュー回数で、その大きさ、耐久力の高さが変わるのだ。まるで、こちらの腕前を試しているようじゃありませんか。とりあえず、エンディングを観てみたいという人は、ヤガランデの強さにめげず、連コインでクリアしてしまいましょう。

Z-GRADT

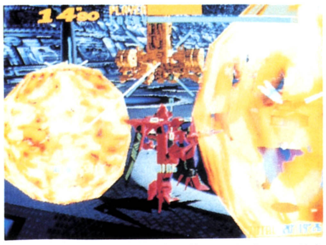
最終ボス

全てのVRを倒した自機に襲いかかる最後の敵。それが、このジグラットだ。もはやVRとは呼べないような巨体と超大口径レーザーが恐怖だ。

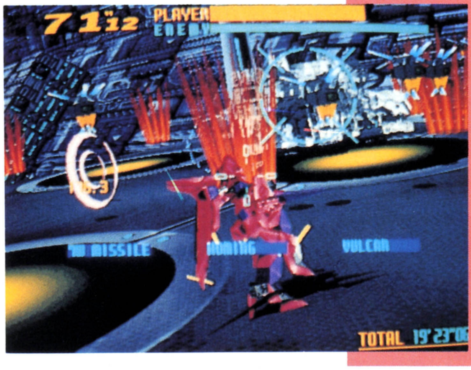




▲リングレーザーは、走ってかわしたいところ



▲浮遊機雷は、隙間をすり抜けてしまうのが良



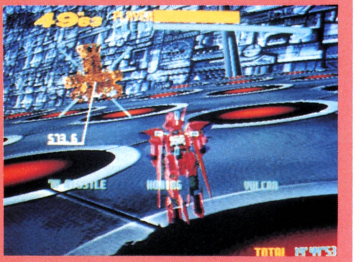
▲この巨体なのに、死角と呼べる様な場所がないのだ

武装の乱射は、走って避けよう

ジグラットは第一形態とも言える、銀色の姿（右のイラスト参照）の時は、リングレーザー、浮遊機雷、ビームを乱射してくる。これらの武装は、全て出来るだけ走りで避けるようにしたい。バル・バス・バウのようなモビリティが極端に低いVRでない限り、不可能ではないはず。ダッシュを多用すると、硬直中に集中攻撃を喰らってしまうので、ダッシュは極力使わないようにしたい。最悪、リングレーザーの1～2発は喰らっても可！　ダウンさせられ易いビームのみには気をつけたい。また、この形態の時は、強力なバリアーでも張っているらしく、どんな攻撃を喰らってもほんのかすり傷程度しか与えられない。ジグラットが、主砲を撃つ瞬間までは、ひたすら逃げることだけに徹し、攻撃は見合わせた方がいいぞ。この形態のジグラットの攻撃が切れることは、ほとんど考えられないことなので、ジャンプなどをしたら絶好の的になってしまうので、ジャンプも禁物だ。



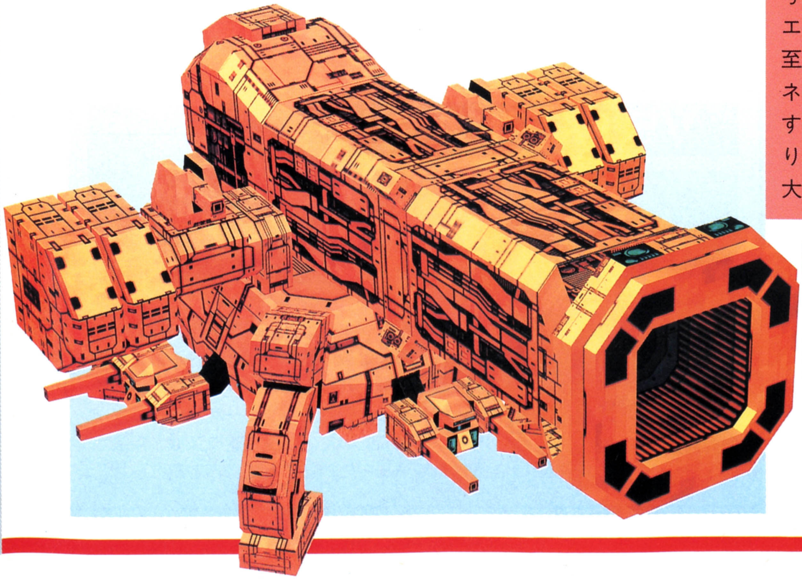
▲このビームを喰らうと、ライデンでも倒れるぞ



▲天高く伸びていく、ジグラットの恐怖の主砲!!

全てを焼き尽くす、憎しみの光

ジグラットの銀色の機体が、金色に輝きだしたら、本番だ。ジグラット第二形態とも言えるこの姿になった時こそ、ジグラットの最大の武器と弱点がむき出しになる。第一形態では、その巨大な本体に内蔵されていた主砲を表し、どんな機体でも一撃で致命的な打撃を与える。しかし、その為に膨大なエネルギーが必要になることは必至。バリアーにまわしていたジェネレーター出力を全て主砲に充填するらしく、ジグラット自体の守りが手薄になる。この時を逃さず、大ダメージを与えておくのだ。ただし、主砲はジグラットの周囲を掃射するようになっている。あまり、硬直の長い武装を使うと、自分が与えた数倍の反撃を喰らってしまう。攻撃を加えたら、すぐに主砲の回転方向に回り込んで、第2射目を叩き込むようにしよう。ジグラットは掃射が終了したら、再び第一形態に戻ってしまうぞ。





▲超高出力のジグラットの主砲。装甲がぶ厚いライデンでも、2発喰らえば昇天してしまう!!



［CPU対戦］高機動力を活かして戦え

TVR-06k-H VIPER II



広範囲をカヴァーする7WAYミサイルや、高い威力を発揮するホーミングビームより、連射性能の高いヴァルカンこそが、バイパーIIの主力武装。

速射性、連射性ともに高く、連続して叩き込めばライデンさえもダウンさせることが出来るヴァルカン。バラ撒くことも、1点集中連射もこなす7WAYミサイル。追尾性、威力とも申し分無いホーミングビーム。そして、空地双方の高機動力と、段ボール製の装甲(ウソ)以外は言う事無しに高性能を誇るバイパーII。このVRで最強を狙うのは難しく無い…、と言いたいところだが、実際難しい。攻勢にあれば、これほど強力な機体も無いが、守勢にまわってしまうと、途端にツラい戦いを強制されてしまう。和紙を使って作られた装甲(ウソ)がガンである。相手の1発で、逆転されてしまう可能性がいつもついてまわるのだ。序盤では、相手から離れてヴァルカンを叩き込み、ある程度の体力を奪ったら、相手に捕捉されないように急接近して、一気にビームサーベルで反撃を許さぬまま倒してしまおう!!

対人戦1POINT講座

バイパーIIは、CPU戦でも対人戦でも相手の攻撃を1発も喰らってはいけないという掟は変わらない。相手の体力を4分の1くらいにするまでは、出来るだけ距離を取って、ヴァルカンを主力に戦っていこう。上手くそこまで持っていけたら、敵VR側面や後方へ、ダッシュやジャンプを使って回り込み、近距離武装のビームサーベルを使い、一気に勝負を決めたい。

相手の攻撃を1発も喰らいたくない、バイパーIIとしては、ダッシュやダッシュキャンセルを多用して、常に相手から捕捉されないように動き回ろう。その際、攻撃は絶対にしないこと。ダッシュ攻撃の硬直は、意外に長いものだ。相手が落ちついてこちらの行動を先読みしていた場合、痛い1発をもらうことになってしまう。相手がライデンなどの高火力のVRだった場合、1発で屠られてしまうぞ。

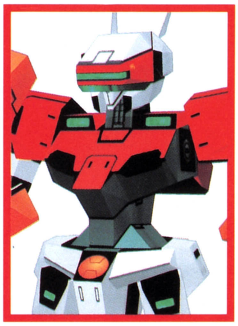


▲回り込み斬りが使えれば、戦力アップ!!




▲遠距離でヴァルカン連射は、この機体の基本戦術。近寄らせてはダメだよ

VS TEMJIN

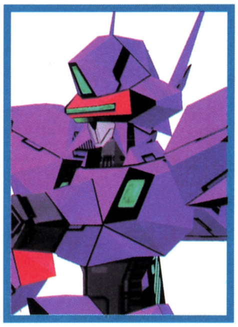




▲S.L.Cダイブを叩き込んじゃえ!!

ここは、完全に練習ステージ。S.L.Cダイブを素直に喰らってくれる、唯一のVRなので、その練習をしても可。回り込み斬りの練習をしてもいいんだけど、動き回るし、ヘタにテムジンの近距離ビームソードを喰らうと1発即死もありえるので、タイムが残り少なくなったら、無難に倒しておいたほうがいいぞ。基本操作さえも怪しい人は、ここで練習しよう。

VS VIPER II




▲確実なビームサーベルが恐い相手だ

ここも練習ステージ。とは言え、相手は高機動力を有する同キャラだ。適当に撃ってれば勝てると言う相手では無いので、注意。近距離戦に持ち込むと、ビームサーベルを多用し、残り時間が少なくなると、回り込み斬りまで使ってくるので、さっさと片づけた方が無難だ。安全にいくなら、距離をとって建物に隠れながらホーミングビームを射ちまくろう。

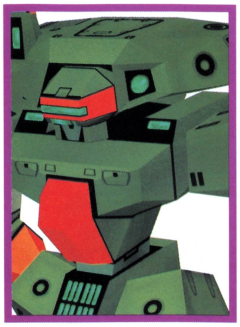
VS DORKAS




▲建物が絶好の盾になってくれるのだ

まだまだ練習ステージと言えるが、一発の威力が高い分、油断は禁物。開幕は、斜め前方ダッシュからのヴァルカンでダウンさせておくと後の展開が楽だ。ドルカスの攻撃で恐いのは、ハンマーとファランクス。基本は、建物の裏に隠れてハンマーを無効化しホーミングを当てていく。ファランクスは、距離が近ければ真ん中にいることによって避けられる。

VS BELGDOR

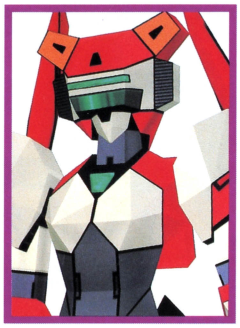


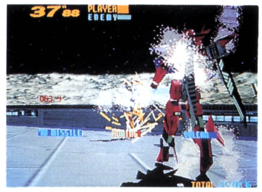


▲ミサイルは、走るだけで避けられる

ここから、相手のVRもまともに動くようになる。ベルグドルは、ホーミングミサイルを多用してくる。バイパーIIの機動力を持ってすれば、発射を確認してからでも余裕で走って避けることが出来る。その状態で、ヴァルカンを叩き込んでいけば、勝利確定。ミサイルは、走って避けきれないと思ってもジャンプは禁物。引きつけても追いつかれてしまう。

VS Fei-Yen

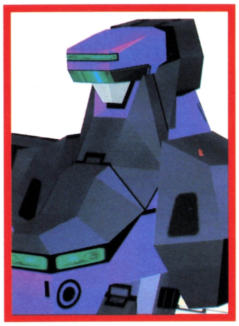




▲装甲が薄いので、ヴァルカンで充分

中ボスを除けば、最も厄介な相手がこいつだ。開幕は、斜め前ダッシュからの7WAYかホーミングビーム。その後は、ひたすらダッシュでフェイ・イェンをすみっこに追いつめ、連射性能の高いヴァルカンを叩き込んでいく。もし、画面からフェイ・イェンの姿が消えたら、ジャンプキャンセルでの振り向きは厳禁。攻撃は、音で判断してダッシュで避ける。

VS BAL-BAS-BOW





▲着地に集中攻撃を叩き込むのが最良

攻略法を確立出来るまでは、非常にツラい相手。撃っては逃げ、撃っては逃げというパターンで攻められるので、近距離戦を挑もうと思っても無駄。時間切れで逃げきられるのがオチ。ここは、バル・バス・バウの着地硬直を狙っていきたい。浮遊機雷はヴァルカンで落とし、リングレーザーは走ってかわそう。ハンドビットは、前ダッシュでかわすのが良い。

VS RAIDEN



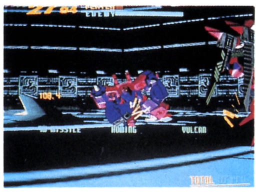


▲ライデンの機動力なら逃げられない

固い!! でも、そんなにつらく無いぞ。取りあえず、レーザーだけは喰らわないように気をつけて間合いを放す。その後、当たる当たらないに関係なく7WAYを撃つと、ライデンはダッシュを使ってくれるので、ホーミングビームが確実に当たる。狙う必要なども全く無し。7WAY→ホーミングビームを連続で撃つだけ。相打ちだけに気をつければ楽勝だ。

VS JAGURANDI

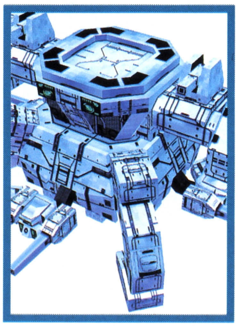


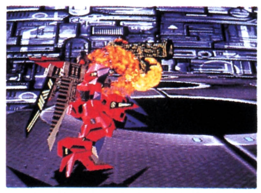


▲ヴァルカンを叩き込んで倒そう!!

バイパーIIにとって、最大最強の敵。こいつの武装は、どれをとっても超高速。いままで封印してきたダッシュを使用しなければならない。しかし、ダッシュ攻撃は硬直が長いので禁物。常にヤガランデの側面にダッシュで回り込み、ヴァルカンを確実に叩き込んでいこう。よっぽどのスキを見つけた時以外は、硬直の長いホーミングは使わないようにしよう。

VS Z-GRADT

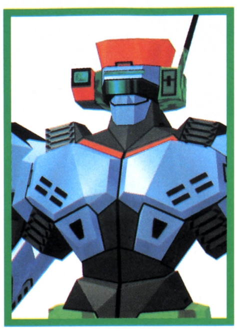




▲バイパーIIの機動力なら楽勝ペース

ここまで来れた人なら楽勝。ジグラットが着地する前に一発ホーミングを叩きこんだら、あとはジグラットの攻撃は歩き、走りで避けつつヴァルカンを叩き込んでいく。金色になったら、すかさずホーミングビームを二発叩き込めば巨大VRも沈めることが出来るはず。この時、ジグラットの主砲の回転方向を確かめて、硬直中に主砲を喰らわないように!

VS APHARMD

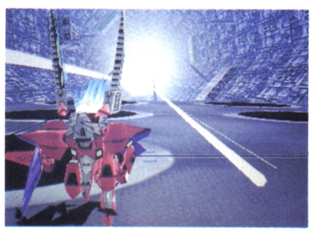




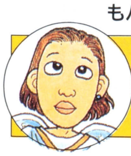
▲斬る→ガード→斬るの繰り返しだ!!

近距離戦が得意なアファームドに対しては、遠距離戦で挑むのがセオリーの様に思われるが、実は逆。開幕斜め前ダッシュ7WAYでダメージを与えておき、遠距離ヴァルカンで体力を削った後は、ビームサーベルで斬りまくるのが良い。この時、正面から斬りあえば、アファームドはひたすら前へ前へと突っ込んできてくれるので、非常に楽だぞ。

MISSION COMPLETE!!



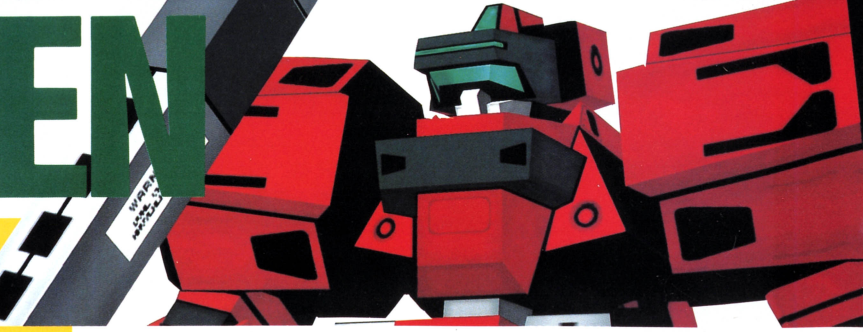
その段ボール製の装甲(ウソ)のせいで、一瞬たりとも気を抜けない戦闘を要求されるバイパーII。こいつで最強を目指すのは、ちと骨の折れることになるが、一勝一勝が非常に重みのあるものになるはず。機体のポテンシャルは、非常に高いレベルを保っている。キャラ負けなんて言わず、あなたもバイパーIIを極めてみては?



テムジンには1発で真っ二つにされ、アナベル・クドーにはセガでボコにされ、ライデンレーザーには焼き鳥にされ…。最近、負けが続いているリンではありますが、いつかの日か"紅の流星"という名前を『バーチャロン』にハマっている人々の記憶の奥深くに刻みこんでやります。覚えとけよ!! (リン寺田)

［CPU対戦］レーザーを駆使してタイムを縮めろ!!

HBV-05-E RAIDEN



レーザー。対CPU戦だろうと対人戦だろうと、これを基本に戦うという事実は変わらない。当てる方法が変わるだけだ。

この『電脳戦機バーチャロン』のCPU戦は、他のセガのゲームと同様に、タイムアタックとなっている。このタイムアタックだが、ライデンを使えば、かなりの好タイムを叩き出すことが可能。ライデンを操るなら、ぜひランキング１位を目指してほしい。

そのCPU戦の基本だが、タイムを短縮するためにもレーザーがメイン。戦闘が始まった瞬間の〝開幕レーザー〟などを使っていく。もちろん相手のダッシュ後やジャンプ後の硬直に、確実にレーザーを叩き込むというのも大事だ。

バズーカも要所要所で使う。動きが遅い相手には、特に重宝するぞ。レーザーより劣るとはいえ、バズーカの威力は侮れない。どの相手にも十分に通用するのだ。グランドボムは、CPU相手にはあまり使えない。

とにかくレーザーを駆使して素早く相手を倒すことが大事だ。

対人戦１POINT講座

対人戦でも、対CPU戦と同様にレーザーが基本となる。しかし、初心者ならまだしも、それなりにプレイしている相手なら、そう簡単にはレーザーに当たってはくれない。相手の動きを読んで当てるといっても、ニュータイプじゃないかぎり、限界があるはず。というわけで、ここではバズーカとグランドボムの使い方を説明しよう。

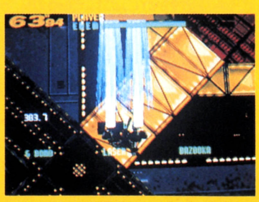


▲バズーカを上手く使っていくこと！

まずバズーカ。これが見た目以上にホーミング性能が高い。通常でも、ダッシュ中でもあまりそのホーミング性能に違いがなのというのもありがたい。特にドルカスなどの重量級を相手にしたときに、この性能が活きてくる。

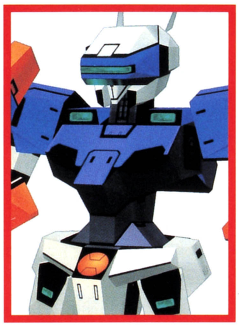
グランドボムは、障害物の陰から攻撃してくる相手や遠距離で戦ってくる相手に使う。使うのはしゃがみグランドボム。グランドボムを回避して出てきたところをレーザーで狙撃しよう。





▲対人戦で〝開幕レーザー〟は嫌われるぞ。相手を見て使っていくのが良い

VS TEMJIN

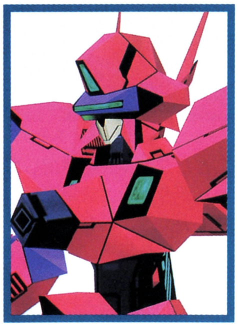




▲10秒を目標にテムジンを倒そう！

とにかく早く倒すのを目標にしよう。まずは〝開幕レーザー〟。これでテムジンのライフは残り半分。あとはフィールドの端に追い詰めて、レーザーまたはハズーカを当てるだけだ。レーザーは当てれば確かに一気にライフを奪えるが、テムジンも馬鹿ではないので、けっこう避けまくる。ここは前ダッシュバズーカが良い。２～３回当てれば、勝利だ。

VS VIPER Ⅱ

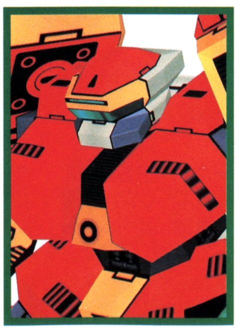


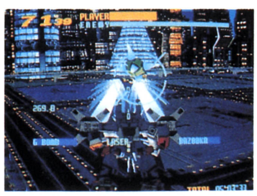


▲撃たれた鳥の様に落ちていくぞ！

バイパーⅡは、戦闘開始直後にジャンプをすることが多い。このジャンプの方向によって、倒し方が変わる。後方ならバズーカで落とし、近づいていってレーザー。ジャンプの方向が前方なら、目の前に降りてきた瞬間にレーザー。バイパーⅡは装甲が異常に薄いので、ごっそりとライフを奪えるぞ。あとは２～３発バズーカを当ててあげれば良い。

VS DORKAS



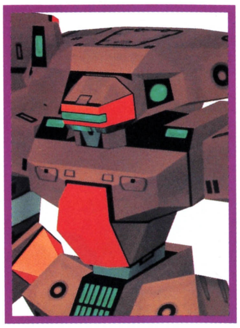


▲ハンマーはレーザーで打ち返そう！

まず〝開幕レーザー〟。ドルカスがファランクスを撃っていれば喰らってくれる。そのファランクスには、その場を動かなければ当たらない。そして、ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃をしてくるので、その硬直にレーザー。〝開幕レーザー〟が当たらなかった場合は、硬直が解けたら素早く、斜め後方にダッシュ。そして、相手の硬直にレーザーを当てていこう。

VS BELGDOR

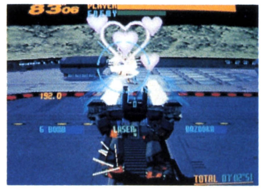


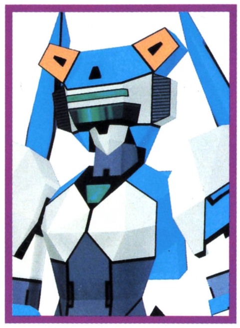


このベルグドルの倒し方は、基本的にドルカスと同じ。まず“開幕レーザー”。ベルグドルが攻撃を仕掛けようとしていれば、確実に当たる。その後もドルカス戦と同様に、硬直を狙ってレーザー。しかしベルクドルのホーミングミサイルは性能が高いので、注意が必要。危ないと思ったらレーザーで消すこと。ミサイルを撃つ瞬間にレーザーを撃つのも手だ。

▲レーザーは相手の攻撃を消す。便利

VS Fei-Yen



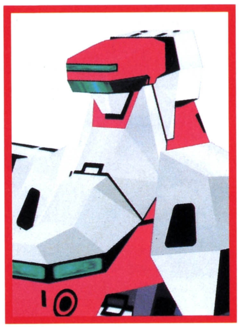


CPU戦で一番キツイのは、このフェイ・イェンだろう。その理由は、逃げ回るからだ。最初は“開幕レーザー”。フェイ・イェンは開幕ハートビームを狙うことが多いので有効だ。当たるとフェイ・イェンはハイパーモードに突入。ハートビームには絶対に当たらない様にすること。バル・バス・バウ戦と同様にジャンプ中に近づき、硬直にレーザーだ。

▲この状態は隙だらけ。レーザー発射

VS BAL-BAS-BOW





バル・バス・バウが相手でも、最初は“開幕レーザー”。当たらないことも多いが、バル・バス・バウが右に移動していれば当たる。当たらなかった場合も当たった場合も冷静にバル・バス・バウを追いかけること。距離が離れると、浮遊機雷（F・マイン）やハンドビットがやっかいなのだ。近づいておいて、ジャンプ後の硬直に確実にレーザーを撃とう。

▲必ず接近しておくこと。恐れるな！

VS RAIDEN



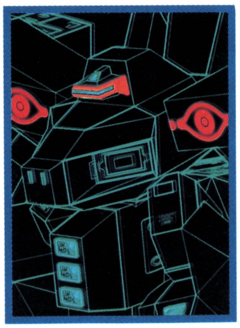


同キャラ(?)戦。今まで猛威を奮っていたレーザーが自分に襲ってくるのだ。当然の様に最初は“開幕レーザー”。相手も同じことをしてくる場合が多いので、相打ちになってしまう。しかし、他の行動をして相手のレーザーだけを喰らうよりはマシだ。その後は、ドルカス戦などと同様に硬直中に攻撃。レーザーは、レーザーで消すことができないので注意。

▲“開幕レーザー”は両者痛み分け…

VS JAGURANDI

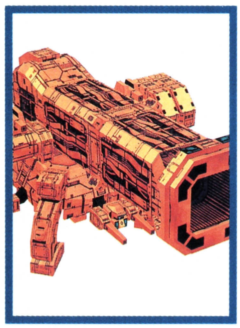




最初のページでも説明したように、最初のヤガランデはとにかく強い。しかし、あきらめずに戦おう。博打的要素が強いが、まずは“開幕レーザー”。リスクは大きいが、これぐらいしないと勝てない。ダッシュ攻撃は使ってはいけない。硬直が長いため、“開幕レーザー”よりもリスクが大きい。コンティニューした場合のヤガランデなら問題はない。

VS Z-GRADT





とにかく逃げる。ダッシュ、そしてダッシュだ。その間、絶対にジグラットを見失わないこと。変形したらレーザーを撃ち込む。レーザー砲の位置に注意して、１回目の変形時に２回はレーザーを当てておこう。そしてまた逃げる。２回目の変形は浮遊機雷発射後。ここでもレーザーを撃ち込む。合計３回撃ち込めば、ほとんどの場合撃沈することができる。

▲レーザー砲の向きに注意。移動しろ

VS APHARMD

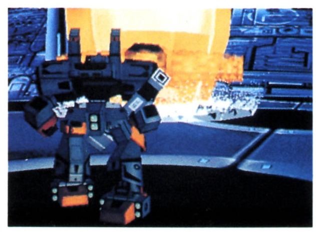




アファームドにも“開幕レーザー”は有効だが、簡単に倒せるので使わなくても良い。その簡単に倒せる方法は、アファームドのダブルロックオン圏内に入ること。入るとアファームドは近距離トンファーで突っ込んでくる。これをジャンプで避け、着地と同時にレーザー。アファームドは起き上がると再びトンファーを振るうので、同じことを繰り返そう。

▲タイミング良くジャンプで避けよう

MISSION COMPLETE!!



というわけで、ライデンのCPU攻略は力押しの感が強い。しかし、少しでも良いタイムを出したいならば、レーザーに依存したこの戦い方が有効なのだ。特にジグラット戦でそれが顕著になる。レーザーが無ければ、ジグラットには勝てないだろう。困ったり、悩んだりした場合はとにかくレーザー。これで何でも解決だ！



一部のゲームセンターで盛り上がっている様な気がするこの『電能戦機バーチャロン』。『バーチャファイター２』の様に、どこのゲームセンターにいっても対戦できるという状態になってほしい。ちなみにウチの使っているライデンは真紅の２Ｐカラー。だから２Ｐ側はあけておいてネ！　（トラッキー高岡）



目指せ!! 最強への道!!

目指せ 1Coin クリア

全国大会も開催され、街では更なる高みを目指すバイパーズが溢れている頃。全技が公開された今、再び基本に立ち帰った戦術を伝授





今回は対戦戦術の総決算だ!!

更なる高みを目指せ!!

全国大会も開催され、過激にヒートアップする『ファイティングバイパーズ』。地区大会へのキップを手に入れた人も、手に入れられなかったにも、ちょっと差のつく対戦戦術を紹介しちゃおう。今回の攻略を読んで、更なるステップアップをしてくれるとうれしい。自分も納得し、そして相手も納得するような勝ち方が出来なければ、真の〝バイパーズ〟にはなれないのだから…。



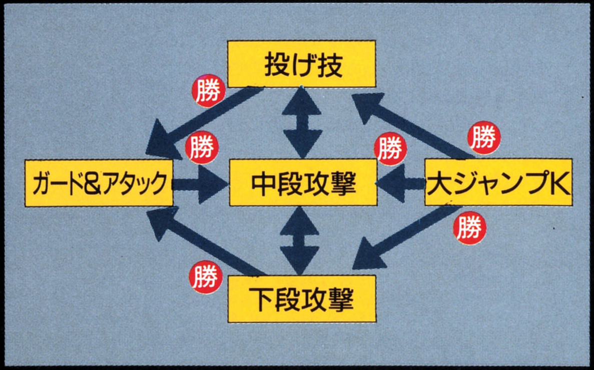
こいつで勝ちをもぎ取れ!! 近い間合いでの攻防 TACTICS 1



◀下段パンチは、牽制技として非常に重宝する技。取りあえず相手の気勢をそげ

ラウンド開始直後の行動選択として挙げられるのは、大別すると3つある。１つは、何らかの攻撃を行うこと。もう１つは、ガードをして相手の出方を見極めること。

そして、最後は最も消極的な行動なのだが、バックステップで間合いを放すという行動。何れの行動が正しく、何れの行動が間違っているということは無い。特にラウンド開始直後に何らかの攻撃を試みるのは、ハイリスクと言える。だが、それ故に読み勝ったときに得る物は大きい。左に記したチャートは、お互いが攻撃を出し合った場合の勝敗を表している。勝敗を示す線の両方に矢印がついている技は、ぶつかりあう技や一瞬のタイミングによって勝敗が決まり、一概にはどちらが勝つとは言い切れないものだ。これらは、出来るだけ発生が早く、判定の強い技を出した方が相手の技に勝てる可能性大きい。







▲◀近距離では、中段攻撃と投げ技も非常に重要な技。下段パンチから、相手の大技をガードした直後など、使える局面は無数にある。自分のキャラだけではなく、相手の事も研究したい

近距離での攻防はフェイントから始まると思え!! TACTICS 2

全ては下段パンチから始めるのが適切かな!?

攻撃判定の発生も早く、硬直も短い下段パンチ。相手の攻撃の気勢をそぐのに適している。リーチの短ささえ気をつけて使えば、まず返されることはない。超近距離での攻防の要と言えるだろう。混戦において最も威力を発揮するG&Aなども潰してしまうので、その依存度は非常に高いぞ。



▲もしかして、全ての技よりも強力か!?

投げ技



投げ間合いに気をつけて使っていこう!!

下Pを喰らった後は、ガードして固まるか、そこからの連携技を返すためにG&Aを出すことが多い。そんな相手に最も効果を発揮するのが投げ技だ。この時、自分と相手のリング場での位置を意識して、使う投げ技を変えられるようになるのが理想的。相手が壁に当たるかどうかで、使用する追い打ち攻撃なども様々に変化するためだ。

中段攻撃



中段攻撃で敵を画面端まで弾き飛ばせ!!

下段攻撃を喰らうと、とっさに下段ガードをしたくなるのが人情。そこに中段攻撃を当てていくのが非常に効果的。その際使うのは、ダウンを奪える技か、相手をよろめかせる技が理想的。決め打ちで中段攻撃を出す場合は、出来るだけ判定が強い技であることも必要。それでもG&Aには負けてしまうので、相手のクセを見切って使っていこう。

下段攻撃



下段攻撃でチクチクと攻めていくのだ!!

下段攻撃の後に続く攻撃は中段攻撃、というのはポリゴン格闘のセオリー。ゆえに、上段ガードを固めるか、G&Aを出しておく人が非常に多い。その相手との対戦が初めてであれば、その可能性はさらに高くなる。そこを下段攻撃で攻めるのは、非常に効果的。とは言え、下段パンチばかりを連打しているのは感心できません。格好悪いし(笑)。

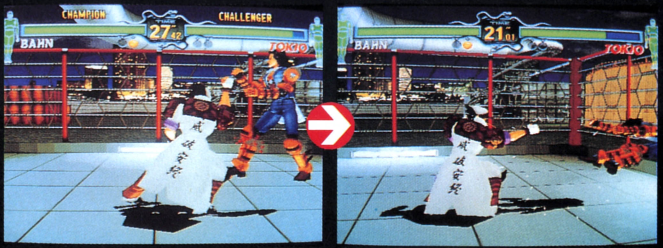
遠距離ではダッシュからの三択で攻めたてるのだ!! TACTICS 3



相手を吹っ飛ばす技が多いこのゲームでは、相手との間合いが大きく開く事はよくある。当然のことながら、飛び道具が無いので、そのままでは攻撃が出来ない。なんとかして、再び近づかなければならない。どうせ近づくのなら、接近と攻撃が一体化していた方が良い、というわけでダッシュ攻撃がお得。ダッシュ攻撃は、見た目が同じようでも意外と各キャラの性質は異なる。故に、左チャートは一般的なものとして見て欲しい。まず、安定して強いのはJ大Kだ。これは、攻め側守り側双方に言えること。攻め側がどのような攻撃を出していても、タイミングさえ合えば大抵の攻撃を返せる。だからと言って、そればかり出していると上段ガードで受けとめられて、手痛い反撃を喰らうことになるのでワンパターンには要注意だ。キャラによっては、非常に強力なダッシュ攻撃を持っているヤツもいる。その技をメインに使っていくのは、当然の帰結なわけだ。そこで、如何にしてその技でいくということを読ませないか、というのが重要なテクニックになる。



▲お手軽&強力と悪名(?)高いジャンプ大キック

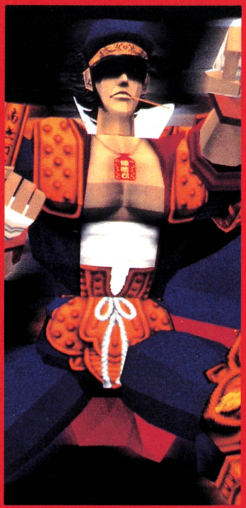




各キャラ基本戦術

ここでは、各キャラの基本戦術を更に深く掘り下げてみたい。ページ数の都合上、バンとジェーンの2キャラしか取り上げられなかったが、他のキャラクターにも応用が効く箇所は多数あるはず。後半の6キャラの基本戦術と併せて読んでくれ。

BAHN



バンの近距離の攻防は、フェイントが重要だぞ!!

バンはコンビネーション技が1つも無い為、1発1発の攻撃を確実に当てていかないと勝利は望めない。そうなって重要になってくるのは、フェイントの存在だ。よほどよわよわな相手でないかぎり力押しだけで勝つことは不可能。フェイント、誘い技として使える技は、下P、速攻足蹴、スーパーストレートの3つ。一見スーパーストレートは誘い技にはならないように思えるかもしれないが、相手にガードさえさせておけば、反撃を喰らうことはない。ガンガン使って、相手を追いつめていくのがバンの戦い方だ!!

近距離間合いでの攻防!!

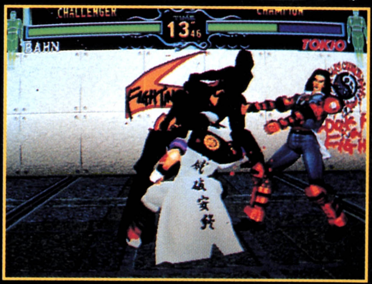
START
- 下段パンチ
  - 投げフローへ
  - 仁義撃闘破
  - ヒジコンボ
- ガード
  - NO → 追い打ち
  - YES → ガード&アタック
  - YES → スーパーストレート

強力な単発技を確実に当てていく事が重要

では、3つの誘い技の使い方について伝授していくことにしよう。下Pについては前ページで書いたように間合いさえ注意すれば、どんな状況にあっても使える技だ。この後は、中段攻撃、G&A、仁義撃闘破、投げ技と四択をかけることが出来る。中段攻撃として使う技は、鉄肘、ヒジコンボ、当てる自信がある状況なら肘鉄山がお薦め。どれも当たればダウンを奪う事が出来るし高威力だ。下Pが当たらない中間間合いでは、スーパーストレートと速攻足蹴がかなり使える。⇩⇘⇨+Pのコマンドで出せば、最小のスキでスーパーストレートを連打することが出来る。中距離での絶好の誘い技になるぞ。ただし、しゃがまれると弱いのは相変わらず。しゃがみでスカされたら、素早くフォローの鉄肘を出しておくことを忘れずに! 鉄肘は、出も早く、判定も強力な中段攻撃。ダウン技でもあるので、命中したらダウン攻撃の止(トドメ)もセットで入れておこう。下Pから中段につなげる際にも、最も安全な技と言える。いい加減、相手の脳裏に下P→中段攻撃という連携を焼き付けたら、下Pから投げ技という連携に切り替えよう。速攻足蹴は、ガードボタンを使いキャンセルをかけることが出来るのが強い。キャンセルから中段攻撃を出すとかなり強いぞ。



▲下段から中段と思わせておいて、下段・下段というのも効果的だ!!



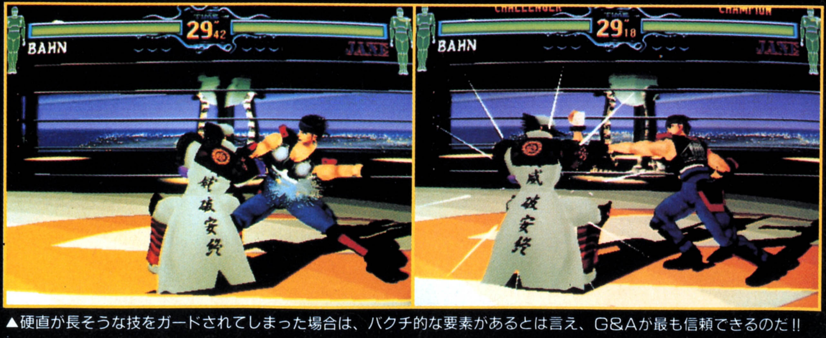
▲超接近での混戦を抜け出すにはG&Aか鉄肘が良好



▲投げは、自分と相手の距離を見極めて使ってほしい

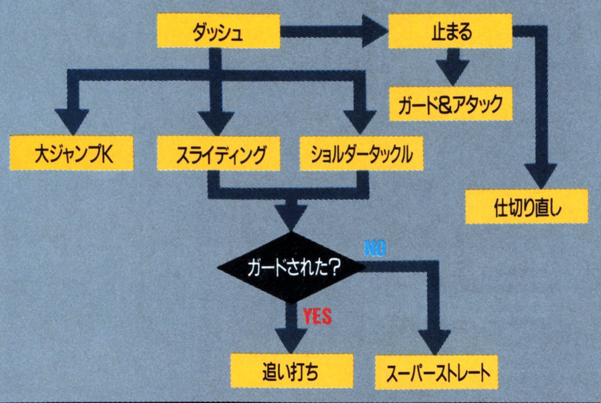
7つの投げ技を使い分けるのだ!!

START
- 自分の背後に壁が近い?
  - NO → 相手の背後に壁が近い? → 利那投げ
    - 1キャラ以下or2キャラ以上 → 激頂般からの中段攻撃と投げの2択
  - YES → 壁と自分の距離は?
    - 1キャラ前後 → 壁投げからの鉄山靠
    - 1～2キャラ → 壁投げからのスーパーストレート
    - 1キャラ以下or2キャラ以上 → 激頂般からの中段攻撃と投げの2択



▲硬直が長そうな技をガードされてしまった場合は、バクチ的な要素があるとは言え、G&Aが最も信頼できるのだ!!

ダッシュ攻撃も奥が深いのよね!!



投げ技は、壁の位置で選ぼう!!

バンは、背後投げを含め7つの投げ技を持っている。これらは、自分と相手の位置と壁の位置を見て選択していくと効果的。最も意識しなければいけないのは、バンの背後に壁があるとき。バンと壁の間に1キャラ前後の隙間しか空いてない時は、即死投げを決める事が可能。もう少し、間が空いていても即死投げは可能。



▲刹那投げはタイミングが難しい。要練習だ!!

具体的なやりかたは、タイミング以外は難しいことは無い。取りあえず通常のP+G投げ（壁投）で相手を背後の壁に叩き付け、鉄山靠かスーパーストレートで追い打ちをかければOK。鉄山靠なら、それだけで即死。スーパーストレートなら、その後ダウン攻撃を決めれば全ての体力を奪うことが出来る。これは、バンの壁投の硬直が極端に少ない為に出来る技なのだが、壁際でやると異常に巨大なダメージが入ることになるのだ。

遠距離での攻防も非常に重要なんだよ!!

一般的にバンの主力になる技は、スーパーストレート。この技は、相手をモノ凄い勢いで殴りつける技だ。喰らった相手は、画面の端の方まで弾き飛ばされるため、間合いが大きく開く。ゆえに、1回の対戦で何度も遠距離間合いになる機会はあるはず。接近単打が主力のバンとはいえ、遠距離間合いでの攻防を覚えておかないと安定した勝利は望めないのだ。

と言うわけで、遠距離間合いまで離れた場合の行動として、自分からダッシュ等を使用して接近するか、相手が接近するのを待つかの2つの選択があるわけだが、基本的には自分からダッシュしていくのが理想。常に試合の主導権を握り続けるためにも重要だ。

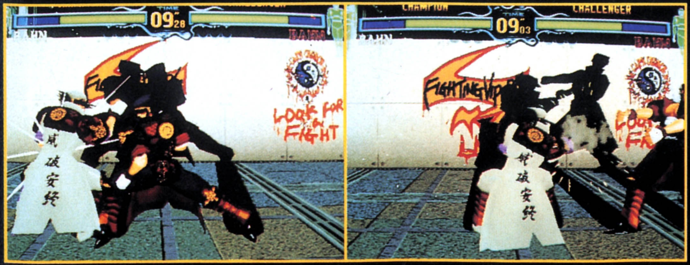
そして、ダッシュ攻撃を出すか、それとも相手の迎撃技が届かない間合いで急停止して仕切り直しをするかを選択する。ダッシュ攻撃が当たるかどうかは、完全に読み次第と言える。読み勝つ自信がなければ、止まって仕切り直しした方が無難。ダッシュ攻撃をすると決めたら、思い切りよく出そう。一瞬のためらいが、相手に迎撃を許してしまいかねない。バンのダッシュ攻撃で、メインで使っていくのは3つ。ランニングタックル、ランニングジャンプキック、スライディングキックがそれだ。それぞれ、特殊中段、中段、下段攻撃になる。ということは、3分の2の確立で上段ガードすれば良いと考えがちだが、それは違う。ランニングタックルは特殊中段で、上段ガードの相手をよろめかせる効果がある。よろめいた相手には、素早くスーパーストレートを叩き込んでやろう。スライディングが当たったら、迷わず特攻で追い打ち。これで、半分以上の体力を奪う事が出来る。ランニングジャンプキックは、どちらかと言えば自分が守勢にまわったときの迎撃技として使おう。



◀間合いが離れたら先にダッシュで相手に接近してやろう。それだけでも試合の主導権を奪い返すことが出来るかもしれない!! ただ、闇雲にダッシュというのは避けたい



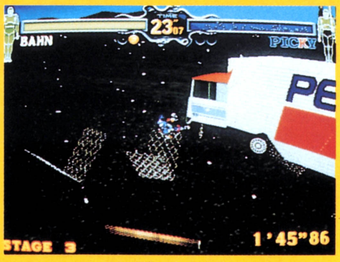
▲ランニングジャンプキックを警戒して立ちガードしているあいてには、タックルでよろめかせてスーパーストレート!!


▲出鱈目に反撃をしてくる相手には、G&Aをお見舞いしてやろう。ちったぁ～修行せいよって感じ

バンを使うのならば豪快に戦って欲しい



バンを使う上で注意して欲しいのは、強力な技ばかりに頼りすぎていないかってこと。ある程度までの腕前の相手なら、3～4つの技だけで勝ててしまうのがバン。そんなんで満足していると、いつまで経っても自分のレベルが上がらない。スーパーストレートや鉄肘、そしてG&Aなどのような、入力が簡単な技ばかりに頼っていては、店舗大会さえも勝ち抜けない。より難しい技を効果的に使えるように練習して、対戦相手を圧倒してやろう。自分も納得して、更に相手をも納得させてこその完全勝利なのだから…。とまあ、リンはそう思うんですけどね。



▲フィニッシュは、壁ごとぶち抜きたいよね!!

JANE



近距離・遠距離なんでもありの万能バイパーだ!!

まずは、主軸となる投げ技・コンボ・遠距離攻撃の3つを定義してみよう。まずはコンボから。これは「コンボレイドーニー」で確定して構わないだろう。PPから投げへ移行する特殊コンボであり、コマンドはPP⇒Kとビギナーでも安心。しかもダメージは12+22+30とジェーンのコンボ中最強となっている。

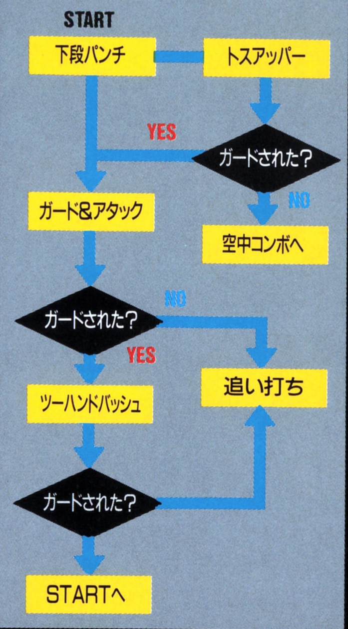
次は投げ技。技自体のダメージを重視するのであれば「クリンチストライクニー」が40+50でトップ、コマンドもP+G⇒Kと簡単である。が、ここでは投げた後に入る空中コンボを考慮して、「クリンチニー」からの「スーパーコンボニーランチャー」を選択したい。

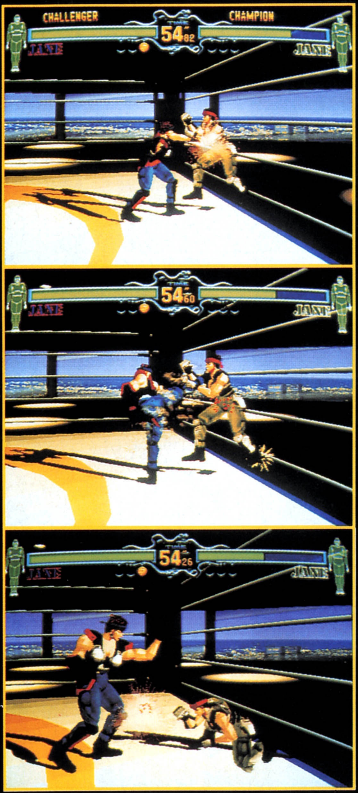
最後に遠距離での攻撃方法だが、牽制の意味も含めて、「トルネードパンチ」よりも威力は落ちるが「ツーハンドバッシュ」を基本技として、さぁ、お次は戦術分析だ!!



▲ジェーンなら、やはりパワーを生かした戦法を目指せ!!

まずは流れを理解しろ！





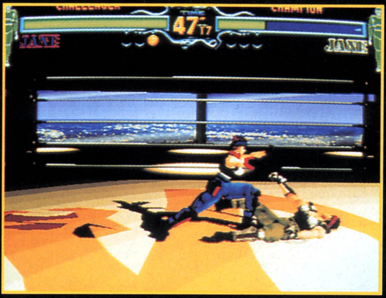
▲「コンボスイッチアッパー」コマンドはPKP。フェイント技としても有効なこのコンボ、実は空中コンボとしての利用法も発見!! 威力大きいし、見た目も派手ということで積極的に使っていきたい

必勝条件!! 敵との間合いを支配しろ

対戦で勝利するのに必要なのはテクニックでも知識でもない。いかに自分の戦いやすい状況を作りだせるか!! これにつきる。自分が自由に動けるスペースを確保し、相手の行動を限定できれば、小手先だけの技など全く必要ではない。例えば、自分は接近戦での反応速度が遅いと思ったら、遠距離からの牽制技で相手の体力を消耗させるのだって、立派な戦術だ。たとえチキンと呼ばれようが、「待ち野郎!!」などと罵られようが、そんな言葉に耳を貸すな!! 自分の間合いで戦えば、必ず勝機は見えてくるはずだ!!

だってそうでしょ。別にわざわざ相手の得意な間合いに入って、戦ってあげる必要なんてないじゃん。ちょっと相手に文句言われた位で戦法を変えるんじゃ、それこそチキン野郎って感じ。例えばボクサーで、接近戦が得意なファイターがアウトボクサー相手に文句を言います? 相撲で、武蔵丸が舞の海相手に「お前はちょこまか逃げまわるチキン野郎だ」って言います? 言う訳ないじゃん。自分のスタイルを極めることができれば、最強になれるって信じていれば、敗戦は全て自分が未熟だからっていう結論に到達しないとおかしいよね。そんな奴らは放っておいて、己の道を突き進めっ!!

て、要するに遠い間合いで牽制に「ツーハンドバッシュ」を使えば、相手が近寄って来れなくて便利だよってこと。



▲遠間での牽制としては「ツーハンドバッシュ」がベスト

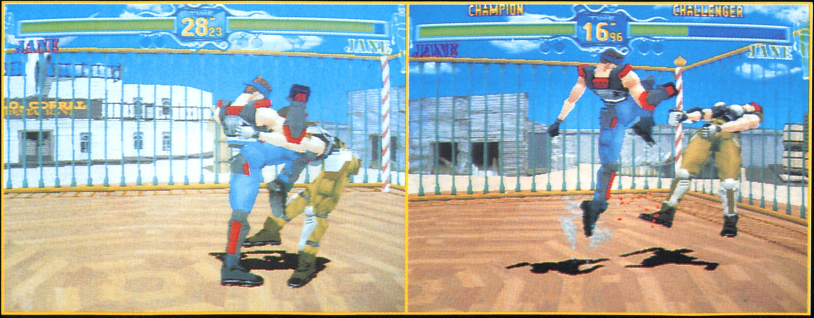


▲「ニーランチャー」も浮かせ技として使っていけるぞ!!

空中コンボはコイツで決めろ!!

ココに挙げた3つの技が、比較的空中コンボに組み入れ易いと思われる。ちなみに発生速度は、技が始動してから攻撃判定が発生するまでの時間。数字が小さいほど、空中コンボに組み込み易いって訳だ。この他にも、空中コンボの選択肢はいろいろあるぞ。

発生速度	技名	威力
9	ロースピンコンンボ	12+22+22
9	トリプルバッシュ	12+22+24
19	ツーハンドバッシュ	60



▲投げ技は「クリンチニーグラブ」からの「スーパーコンボニーランチャー」で決まり!! 空中コンボを狙っていこう!!

3種の浮かし技を使いこなせ!!

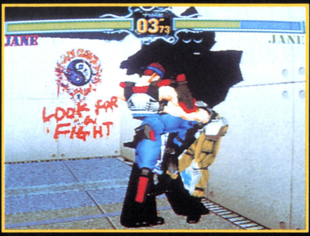
ジェーンの浮かし技はたったの3種類。しかも1つは投げ技。当然使える状況は限定されるので、それなりの練習が必要だ。「トスアッパー」が最も使いやすいが、ここはやはり「スーパーコンボニーランチャー」をおすすめしたい。派手にいきたいよね、やっぱり。

トスアッパー → 硬化26
スーパーコンボニーランチャー ニーランチャー → 硬化38
→ 浮かせた相手に空中コンボをたたき込め!!
空中コンボを命中させるためには、相手の空中受け身や反撃を見極めることが重要だ。また、壁際や受け身のタイミングによって、命中させることのできる技が限定されるので、注意しよう。

カットニー → コンボ不成立
相手は浮くけど、なにもつながらないんですよねぇ。

こんな大道芸コンボも発見!!

意外や意外。こんなコンボがつながったりもするぞ。その名も「コンボスイッチアッパー」!! PKPのコマンドで、通常あまり使う機会のないこのコンボだが、壁際限定ながらも空中コンボが成立。3発目のアッパーが、かなり無理矢理に敵をすくいあげる様は一見の価値あり!! 威力の方も12+20+22とかなり大きいので、機会があれば、どんどん狙っていくといいだろう。



▲このコンボをメインとして戦っていこう!!

空中コンボは浮かし技、空中での受け身、浮かせた場所などの条件によって成功の可能性が大きく左右され、また命中する技も変化するので、君だけのオリジナルフィニッシュコンボなんかも探してみると面白いだろう。余談ではあるが、条件さえあえば「ウォールダイブ」の着地際に「トルネードパンチ」を当てるなんてことも可能だぞ。試してみよう!!

どうしても対戦で勝てない君達へ!!

まず、何故自分が勝てないのかをしっかりと理解すること。可能性としては、状況による技の使い分けが出来ていない、もしくは相手の技を喰らい過ぎているのではないかな？

前者であれば、どのような状況下でどのような技が決まりやすいかを知ることが大切だ。分かりやすい言い方をすると、もし自分が今こんな攻撃をされたらどうするかを、普段から頭に入れておくということ。自分がやられて困ることは、当然相手も困るということさえ理解出来ればOKだ!! また、例えば「クロールトルネード」や「トルネードパンチ」といった攻撃判定の発生に時間がかかる技は、むやみに至近距離で出さないようにした方がいいぞ!! 投げ技も、相手の技が空振った後の硬直時間などを狙えば、反撃を受けることもなくなるだろう。

お次は後者に該当する君。君は技に対する知識が足りないのではないのかな？　と、いっても自分の使用しているキャラクター以外の技の話。相手がどのような攻撃をしてくるのか分からなければ、いくら反射神経がいい君でも、全ての攻撃を防ぎきることは不可能だろう。まずは対戦前の情報収集が必要という訳だ。もちろん遊IIを読んでみることも必要だが、1番の近道は「自分のメインキャラ以外も一通り遊んでみること。」一見遠回りのように思えるかもしれないが、これが1番。技の判定だけでなく、対戦相手が、どのような状況でその技を使ってくるのか、という所まで理解することができるだろう。多少ゲーム代はかさむが、やって損はない練習方法だ!!

以上の点に注意すれば、君の対戦成績も5割程度はアップするだろう。また、ここで書いたことは、全ての格闘ゲームに通じることだ。後は練習あるのみだ!!

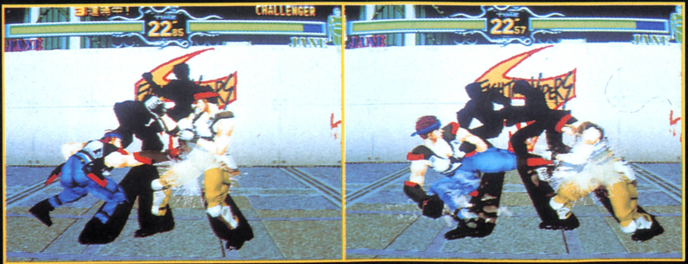




◀「トルネードパンチ」など、モーションの大きい技はなるべく距離を置いて出すこと。「クロールトルネードパンチ」との2択として使うときも、距離を置いた方が有効的だ!!

▲ジェーンを使うのであれば、やはりこの「トルネードパンチ」を上手く使いこなしたい。単体としての威力は最強



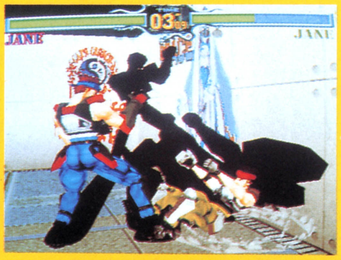


▲空中コンボとして使う以外にも有効な「ロースピンコンボ」。3発目の下段がかなり有効である

倒れた敵に情けは無用!!　止めの一撃!!



その地味さからか、あまり重要視されないのが小ダウン攻撃。しかし結構強いって知ってた？　特にジェーンの小ダウン攻撃「ナックルバット」の威力は侮れない。なんと「トスアッパー」や「パワースマッシュ」とほとんど変わらない威力を持っているのだ。ダメージ数値は34と、他のキャラクターのダウン攻撃と比べて、大きめとなっている。ここで気をつけなければならないことは「スピットキック」との違いだ!!　こちらのダメージ数値は15、なんと「ナックルバット」の半分以下しかないぞ。



▲これ1発でダメージ34。使わない手はない!!

こういった小技を巧く使いこなすことも勝率アップのポイントだ!

その他のキャラは？

ページ数の都合上、全キャラの詳細な戦術を掲載することが出来ません。と言うわけで、ここでは前４ページで紹介しきれなかった６キャラについてフォローしちゃいます。前述した２キャラを参考にして読むと実用度300％間違い無し!!



投げと中段攻撃で攻めよう

主に、下P→中段攻撃or投げ技の２択で攻めていく。中段攻撃で主に使うのは、ジェネレーターパンチ（２～５発）とトリプルパワーノック。ジェネレーターなら、途中で止めて投げに移行することが出来るし、トリプルパワーノックなら当たればダウン状態の相手をジャイアントスイングで投げる事が出来るからだ。投げ技は、当然ファイナルオーバードライブが理想的。ファイナルが出せない人は、安全にエレファントハッグでも可。また、下Pの間合いでダブルピーチボンバーを使うというのも効果的。この技は特殊中段技で、１発目で相手をよろめかせ、２発目を当てるという使い方が出来る。中距離では、サンマンハンマーが超有効。上段ガードの相手にはPKが安定して入るし、下段ガードしていれば、ダウンさせて追い打ちでジャイアントスイングが入る。あまりに強いので、多用禁止(笑)。ダッシュ攻撃は、スライディングメインで攻めまくる。当たれば追い打ち確定だし、ガードされても素早くパイルドライバーを入力すれば硬直中の相手を引っこ抜くぞ。



▲下段投げは、サンマンマスターの証なのだ!?

トリッキーな動きで攻める

ピッキーは、小柄な身体と素早い動きを活かした戦術を取る。下段攻撃２発のコンビネーション、ローパンチテールキックがいやらしい。あまり多用すると嫌われるが、１回見せ技として使っておくと下Pからの連携が組み立て易い。下段→下段と思わせておいて、膝やアッパーで浮かせる。相手を浮かせたら、安定で空中投げのエアグラブを入れておくのが固い。少し間合いを離し（具体的には、フロントエアキックがギリギリ当たらない間合い）ボードスラップで追い打ちをかけるのも効果的。このボードスラップ、中距離の間合いで非常に威力を発揮する。コマンドの後半がダッシュコマンドで構成されていることも計算に入れて、ギリギリ当たる間合いで唐突に出すようにしたい。G&Aを潰せる技なので、バックダッシュでかわされる以外には強い。遠距離で威力を発揮するのは、スライディングとダッシュエア。後者は中段攻撃（かかと落とし）になる間合いと相手を飛び越す間合いを把握して戦おう。飛び越したら、フリップキックとローキックの２択だ。



▲飛び越してからの振り向き２択が非常に強力!!

下中段からの投げ技が強い

ハニーは、下中段に強力な技を多く持っている。ダブルローキック＆ディップやローレッグビートが強力な下段技。この２つの技にレッグビートを交えると、更に強力になる。下段に攻撃を集中して、相手の注意が下段にいった頃合を見計らって、キャットアッパーやジャックナイフキックを叩き込んでやろう。ジャックナイフ～は非常に攻撃判定が高い位置まで存在する。空中追い打ち技として使うのに最も適している技だろう。大抵の場合、フロントエアキックにも勝てるので、連続して空中追い打ちを叩き込める。相手がいい加減あきらめて空中受け身を取らなくなったら、キャットバロウなどの屈辱技で追い打ちのトドメを差すのも良い。安全確実に空中追い打ちを決めたいのなら、空中投げのハニーエアリアルを使えばOK。これらの戦術に投げ技をからめれば、更にその迷彩性は増す。出来れば、パールティングホースかフォークスルーからのペリペリチェック(別名:ひざカックン)を決めたい。実質的なダメージは０だが、相手の精神に与えるダメージは∞。



▲起き上がりにディップ・ザ・レッグを重ねろ!!

中下段に集中攻撃を加えよ

グレースの技は、中下段に強力な技が揃っている。下段足払い５連発という非情のシットスピンや中距離では絶大な威力を発揮するキャメルスピンカッター。これだけでも他のキャラと対等に渡り合えるくらいだ。シットスピンは、キックの受付時間が非常に長く、自在にディレイがかけられる。１、２発目とガードされたら、若干入力タイミングを遅らせると、中段攻撃防御の為に立ち上がった相手を見事に地面にはいつくばらせることが出来る。たまに本当にキャメルスピンカッターに切り替えると効果絶大。この技は、下段ガードをしている相手をよろめかせることが出来るので、よろめいた相手には再びキャメルスピン～か投げの２択をかけることが出来る。⇩＋PKのシットビートスピンは、２段目の足払いが当たると相手をダウンさせることが出来る。近距離での攻防には欠かせないほど重要な技だ。ジャンプで相手に飛びついていって投げるという特殊な性質を持つ投げ技のフランケンシュタイナーは、相手の起き上がりに重ねると非常に有効だぞ。



▲キャメルスピンカッターの連打だけでも強力!!

蹴りとギターで攻めまくれ

取りあえずラクセル使いの人は、デススピンローラーをマスターしましょう。この技は、しゃがまれると当たらないという弱点を除けば、驚異的な強さを誇る技なのだ。たとえガードされても、G&Aを出されていようとも、1発目でG&Aを潰し、2発目でガードを外し、3発目で蹴りを当てるといった驚異的なことが出来る特殊な技だからだ。ラウンド開始時や相手の起き上がりに重ねるのが効果的。ただし、前述した通り、しゃがまれると終わりなので、その前に中段攻撃を多用して、しゃがまれないように布石を打っておこう。ラクセルの強力な中段攻撃は、近距離ではスカイスクリーマーがお薦め。ハニーのジャックナイフキック同様、打点を高くすれば空中追い打ち技としても重宝する。中距離では、前進しつつ攻撃を繰り出すライトハンドがお薦め。受け身を取らない相手への追い打ち技にも使える。これらの技にデトロイトロックダウンとスライディングキックを織りまぜるだけで非常に強力なキャラに生まれ変わる。他に、ギター技を取り入れれば完璧。



▲やっぱ、ラクセルはギター技が命ですね（笑）

多彩な蹴り技で相手を翻弄

トキオは、なんと言っても上中下段と取り揃えた蹴り技のコンビネーションが主戦力になる。近距離では、中段エルボーから始まるライトニングアローがお薦め。最後のストレートでぶっ飛んだ相手には、起き上がりに重ねるようにファイアーダーツとスライディングキックの2択を迫ろう。牽制で使うなら、ライトニングアローよりエルボーブローやオープンアームブローの方が安全。これらで、中段攻撃依存というデータを相手にインプットしておいて、次のラウンドの開始時は、ロースピンなどの下段足払いのコンビネーションで攻めたてるのが効果的。ロースピン→上段パンチ→トリックスと下上中段とコンビネーションを振り分けると効果倍増。これで相手のガードを惑わせて、投げてしまおう。その際、自分の背後に壁が近い場合は、グランドアクセルを使って相手を壁に叩きつけるようにしたい。跳ね返ってきた相手には、コンボトリックスプロなどの長いコンボを叩き込めば、勝利は遠くない。オープンアッパーなどで浮かせた相手にもお薦め。



▲トキオはとにかく蹴りのコンボを使いまくろう

アーマーゲージの哀愁



みんな、体力ゲージの両端に立っている、デッサン人形のような人型が何だか知っているかな？　実はこれ、アーマー耐久力のゲージなのだ。アーマー耐久力が無くなり、あと1発アーマー破壊技を喰らうとアーマーが破壊されてしまうという状態になると点滅し始める。当然、ゲージは上下段に分かれていて、アーマーが破壊されるとゲージの色は緑から赤へと点滅色を変える。あまり意識している人は多くないかもしれないが、この人型に注目していると、面白い事がわかる。実はこの人型、8連勝ごとにそのポーズを変えるのだ。上の写真を見ていただければわかるように、なんだか段々態度が大きくなっていく。どうでもいいような事だけど、こんな所にも遊び心が溢れてるのね。32連勝後は、ずっと同じポーズ（108連勝までは確認）のようなんだけど、ハニーだけ100連勝以降、本人が変化する（笑）。


▲というわけで2号連続で100連勝後のハニーちゃん

これでひとまずお別れなのね（涙）



え〜と、6回に渡って攻略してきましたた『ファイティングバイパーズ』も今回を持って終了。まだまだ、やりたいことは沢山あるのですが、遊IIの方が充電期間に入ってしまうので、取りあえず終了と。次にお会いするときは、『バーチャファイター3』の攻略ということになるかもしれませんが、今回同様…いや、それ以上に力を入れたいと思いますので、その時は応援よろしく！（リン寺田）



▲全国大会の模様とかもお伝えしたかった…

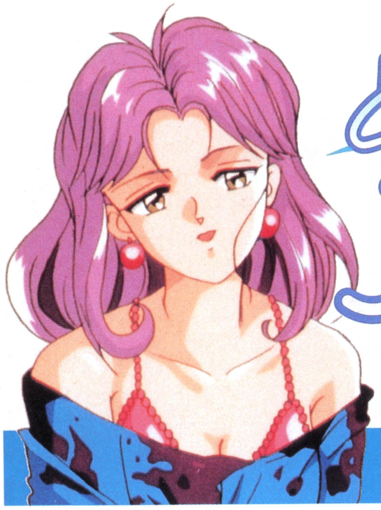
衝撃!!　エイジアの隠された真実



最後だから本当のことを書きます。いつもボクなんて書いてるけどホントはオレってめちゃくちゃ硬派で、人に頭を下げるなんて絶対やらない傍若無人な男だぜ。乗ってる車は10年落ちのコルベットで、彼女はもちろんパツキン。趣味はドラムとサーフィンで、湘南じゃ結構知られたワイルドウルフって感じ。こんなオレだけどこれからも仲良くしてくれ。じゃ!!　って、そんな訳ないです。免許もないしね。（エイジア丸山）



▲グレースで最強って話はどうしたんだ!!（笑）



ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

相手のこうげきだまを利用して反撃。それが今回のテーマなんです



目指せ 1Coin クリア

［後編］最後に勝つのは科学だ！

結論 まずは相手に攻めさせてから大反撃!!

いきなりで何だけど、自力で連鎖を組み立てていくのは難しいよね。やり方を完全に理解していないと、状況に応じた組み方なんてとてもできない！　そこで今回は、相手から送られてきた〝こうげきだま〟を使って、自分の連鎖を作っていく方法を紹介。規則的に並んでいるのを利用するところがポイントだ。



◀やり方さえ工夫すれば、ふたケタ連鎖も難なくできるんだよ

1ポイントアドバイス 色をそろえて積め！

まぁ、これはコンピュータ側がよくやっていることなので、すぐに気付いた人も多いかな？

玉が落ちてきたら、玉の種類を問わずに、同じ色のものをタテにそろえるような感じで組む。

すると、次ページで紹介する「縦並びタイプ」の要領で、横から崩していけるようになるぞ。





◀ホラ、縦に同じ色が3つずつ並んでるでしょ？



◀こっちはあんまり良くない例。バラバラなのだ

と・き・め・き インフォメーション♪

なんと！　ボスキャラの2人が、自分でも使えるそうですよ。でも残念ながら、今回コマンドについては教えてもらえませんでした。とほほ。



◀このこうげきだまパターンを自分で使えるなんて！



装刊22号特別企画 ゆとりのある人生 混沌とした現在で自己を確立するには

「うおおー。古式さんだぁー、ラヴラヴー!!」

あらあら、いきなりこわれちゃっている人がいますね。さぞかしすさんだ人生を送っているのでしょう。本当にお気の毒です。

21世紀も間近に迫った現在、豊かな人生を送るために〝ゆとり〟の重要性が改めて問われています。そこで今回は、『ときメモ』随一のマイペースキャラ、古式ゆかりさんの素敵な生き方をご紹介いたします。



◀忘却することは人間の英知なのです

ゆとりの実践

古式『テ ス ト で す か ？ 忘 れ て ま し た 。

◀世界の広さにくらべれば、テストなんて本当にささいなものなのです

古式『気 持 ち よ さ そ う で す ね 。見 て る だ け で ス ッ と し ま す 。

◀視覚情報に極度の感情移入を示す。これも心にゆとりがあればこそですね

古式『喧 嘩 は 、い け な い と 思 い ま す よ 。

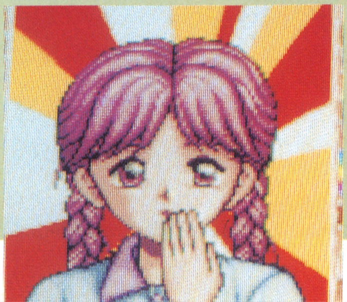
◀私も同感です。なぜなら、殴り合いをするとてても痛いからです。血も出ますし

古式『い い 気 持 ち … す や す や … 。

◀暖かな陽気に包まれてそのまま睡眠。やはり自分の感覚には素直でいたいです

まず、特筆すべきはその語り口。半角スペース空きの独特なリズムが、あせる気持ちにゆとりを与えてくれます。試してみましょう。

「あ あ 。と っ て も い い 感 じ で す 。し あ わ せ 。」



［おわび］　今回予定しておりました『憲法第9条と私設軍隊の共存』は、作者急病のためお休みします。



タイプ別 こうげきだま 傾向と対策

このゲームではキャラクターごとに"こうげきだま"のパターンが違う。ここでは大まかに４タイプに区別して、その崩し方の傾向を紹介していこう。



き・ら・め・き インフォメーション♪

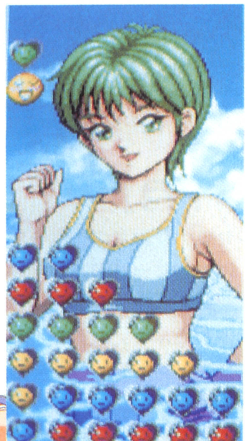
『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』のサントラCDが発売されるぞ!!

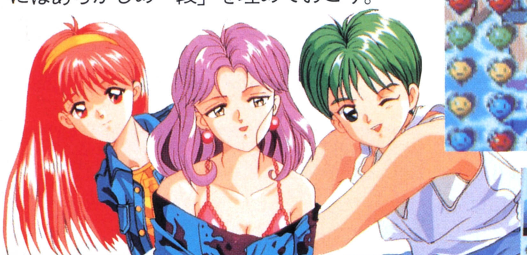
キングレコードから、４月24日に定価2200円で発売される予定。オリジナルサントラを完全収録だ！

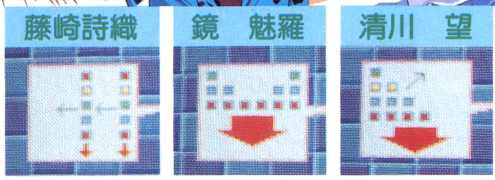
横並びタイプ

同じ色の玉が横に並んだ状態で、何層にも積まれていくタイプ。積まれている上の方から、順に下の方へ連鎖させる要領で消していくのがベストのやり方だ。

まずはてっぺんに同色の玉を３つ以上並べなくてはならないので、鏡や清川の場合にはあらかじめ「段」を埋めておこう。







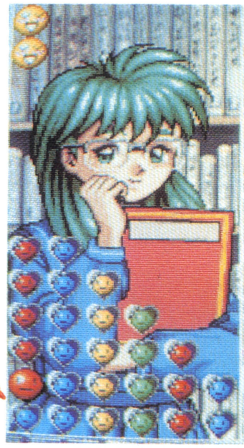


◀対鏡戦は中央の穴を埋める

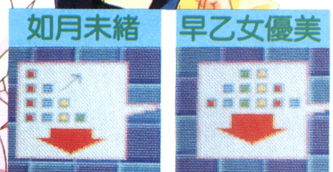
縦並びタイプ

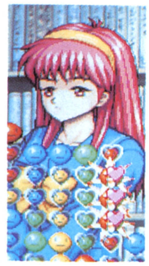
同じ色の玉が縦に積まれた状態で、横に何列も並ぶタイプ。並んでいる横の方から、順に横方向へ連鎖させる要領で消していく。

個人的には一番返しやすいタイプだと思うが、フツーにやると端から端までの最大６連鎖あたりで止まってしまう場合もあるのが難点。手数の多さでフォローしよう。









◀まずは縦並びを作っておこう

盛り上がりタイプ

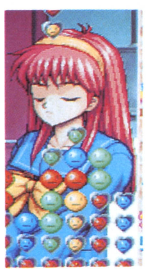
下の方からこうげきだまが盛り上がってくるタイプ。他の上から降ってくるタイプと違い、今まで積んでいた玉をどかさないと、こうげきだまに手を付けられない。

まずは地道に穴を作っていき、それから大玉を突っこんで連鎖させる。特に縦並びになる対紐緒戦はつらいぞ。





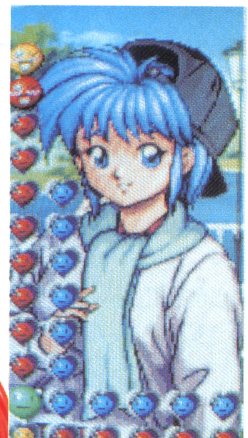




◀端の列を消せればいいのに…

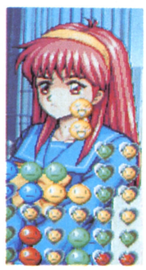
変則タイプ

縦横両方の並びが組み合わさっているタイプ。どちらからでも消していけるが、多い連鎖数はなかなか望めないのが難点。ただし積まれ方によっては、思いがけず連鎖が続くこともあるぞ。とりあえず、目についた所から（連鎖狙いを前提として）消していく感じでいいのでは。









◀まずは目についた所から消す

最終回

帰って来た名作ゲーム

スパルタンX™

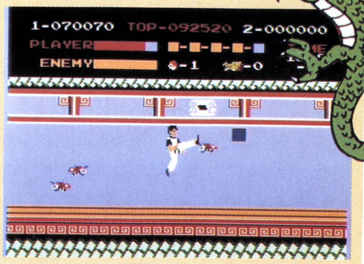


[アイレム／84年?月]

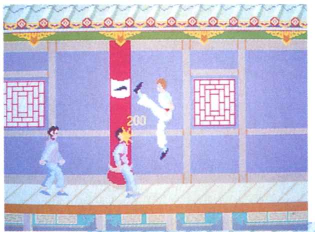
先月号の特集「ゲームシネマパラダイス」は見た？　その特集ではゲームから映画になったものを扱ったんだけど、このゲームは逆、映画がゲームになったもの。まぁそれは別に珍しいことではないんだけどね。

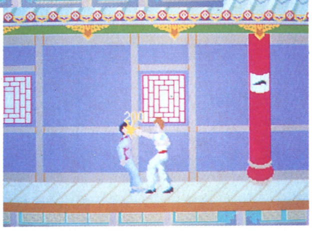
で、この『スパルタンX』。84年に公開されたジャッキー・チェン主演のアクション映画が原作。この映画は、スペインのバルセロナが舞台の香港映画なのだ。けど、ゲームの方は全然関係なし。関係ありそうなのは、登場人物の名前くらい。ボスの名前が"X"っていうのは…（悲涙）。

ゲームの目的は、さらわれたシルビアを館から助け出すこと。"X"の待つ館は5階まであり、各階の最後には中（？）ボスが待ち構えている。ジャッキーな気分でファイトって感じかな。

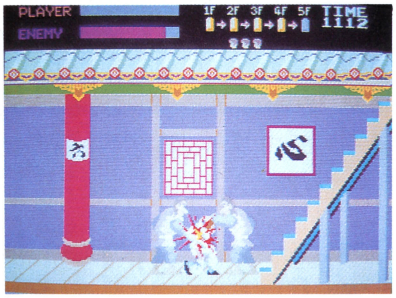


ファミコン版（発売・任天堂）

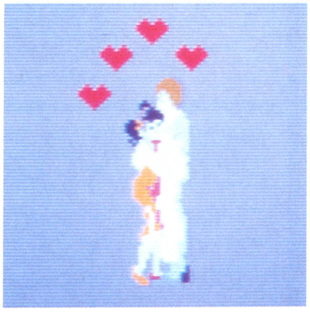


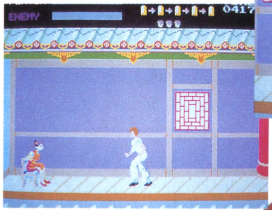


▲▶敵を倒す方法は2種類。それはパンチとキック。しゃがみ、そしてジャンプ中も使える。パンチの方が得点が高い。使え！

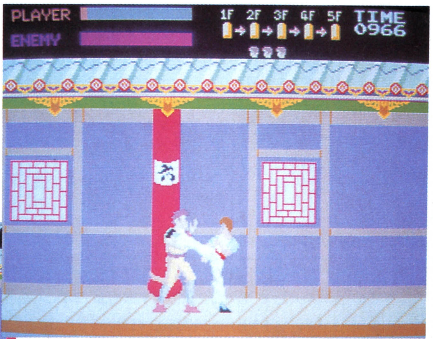


▲各階の最後に登場するボスは独自の攻略法が必要だ！





▲いすに縛りつけられたチャイナドレス姿のシルビア。色っぽいですねェ
◀抱擁しあうトーマスとシルビア。♥って感じ！



▲"X"はガードをしてくる。当時のゲームにしては珍しいですよ



◀なんかそのまんまって感じが良い

ちなみにこれは金子製作所の…

カンフー・マスター
ジャッキー・チェン

映画じゃなく、ジャッキーそのものを題材にしてしまったのが、このゲーム。ジャッキーだけでなく、登場するすべてのキャラが、実写で取り込まれているのだ。



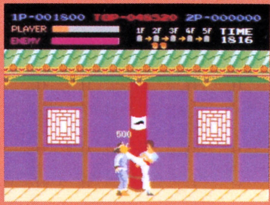


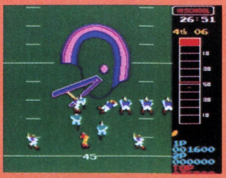
◀▲プレイヤーはジャッキーを使うことはできない。その理由は、ジャッキーはボス兼師匠として登場するからだ！

PS版 SS版 アイレムアーケードクラシックス

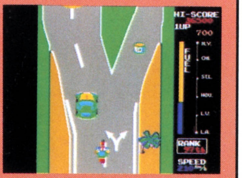
発売元・アイマックス／4月26日発売予定／5800円（税抜）

プレイステーションとセガ・サターンでも『スパルタンX』が遊べる。『スパルタンX』以外に収録されているゲームは、『10ヤードファイト』と『ジッピーレース』。前者アメフト、後者はバイクレースゲーム。楽しいぞ！





▲ディフェンスなし。爽快です



▲以前このページで紹介したよ

※『アイレムアーケードクラシックス』の画面写真はセガ・サターン版のものです。



ゲームファイター VOL. 5 定価500円

F なコミック誌。

'F' ファミコン(Famicom)のFではない。
もちろんファミ通のFでもない。
ファンキー(Funky)のFでもないし
ファニー(Funny)のFでもない。
ー ゲームファイター(Fighter)ー
ファイナルファンタジー(FF)のFでも
ファンタオレンジ(Fanta Orange)のFでも
もちろんファン・・・でもな～い!!
'F' はそう、ゲームファイターのFだっ!!

宣言!!
今、コミック界注目の人気作家、山口せーら先生の完全オリジナル作品が読めるのはファイターだけ!!



他のゲームコミックとはチト違う、GAME遊Ⅱ特別編集なのだ!!

好評発売中

トピック

今回の「山下うりのおじゃますするでス!!」は先月、千葉の幕張メッセで開催された、AOU1996(アミューズメント・エキスポ)だ!!
山下うりとラード吉田の凸凸コンビによる突撃取材、今回はたして脱線せずに成果を上げることができたか・・・!? 詳しくは本誌を見よ!!



今夏、再び動きだす!!

残念ながらゲーム遊Ⅱは、今月号をもってひとまず休刊です。今まで応援してくれた読者の皆なの期待を裏切るかたちになっちゃって本当にごめんなさい。でも、これで遊Ⅱスタッフの息の根が完全に止まるわけじゃないんです。僕達は近い将来ゾンビのように完全復活します！

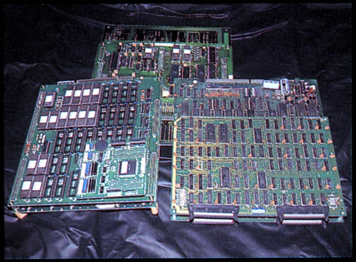
やせがまんで言うわけじゃないんですけど、遊Ⅱは結構いろいろやってきたんです。基板、レトロゲーム、コスプレ…。今、思い出しても本当に節操のな…いや、バラエティに富んだ雑誌でしたなぁ。ここではこれまでの遊Ⅱの歴史を振り返りつつ、これからの事をちょっぴり考えてみたいわけです。あぁ泣ける企画だなぁ、本当に…。



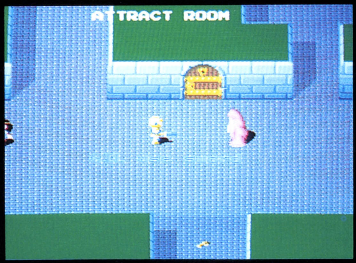


▲『エースドライバー』のイベントはすごい盛り上がりだった！

ゲーム遊Ⅱが目指したもの、それは…!?



▲遊Ⅱは基板にはこだわりを持ってた!!



©ナムコ

▲レトロゲームもさんざんやりつくしました！

基板が面白そうだと思えば基板にむらがり、レトロゲームが素敵だと思えばレゲーにむらがり、コスプレがラブリーだと思えばコスプレに熱烈アタックしたゲーム遊Ⅱ…。まじめな話、そんな遊Ⅱって読者にとってはどんな雑誌に見えてたのでしょう？　そしてどんな存在の雑誌だったのでしょう？

今さらですが、とっても気になります。もし、良かったらその辺のとこをチョコチョコっと書いて送ってくれると嬉しいです。ずうずうしい？　まぁ、そうかたいことは言わずに、ね、お・ね・が・い。

僕達としては、結構頑張った方じゃないかなって思ってます。その力は微々たるもんでしたけど、業界活性化のお手伝いはできたと自負しています。取材に行く度に「遊Ⅱって個性的だよね」とか「ちょっといかれてるよね」とか、メーカーの方々からお褒めの言葉をいただいていたくらいですから。………。あれって褒め言葉だったんだよなぁ？　読者からも同様の意見が多数寄せられて、随分と励まされたもんです。

でも、休刊は休刊。どこかで読者と僕達の間にズレができちゃったんでしょう。今はこの事実をしっかりと受け止めて（これが結構大変だったりする）、反省するとこは反省しなきゃと思ってます。でも、でもね、反省するだけじゃ意味がないというのも事実。おまけに僕達、往生際が悪い人間の集団ですからねぇ…。

ゾンビな遊Ⅱスタッフ!?



▲遊Ⅱの顔とも言えたコスプレ!!

さて、遊Ⅱは休刊しますが、僕達スタッフは休みません。現在、次期創刊誌の企画をウンウン唸りながら考えています。どういったものになるか、今は僕達にもわかんないんです。でも、ゲームは好きだから、絶対に取り上げるつもりです。楽しみにしてて下さい。夏にはまた皆なに会いたいです！













GAME遊II特別編集大絶賛発売中!!







【帰って来た名作ゲーム】

『スペースインベーダー』から『ストリートファイター』まで、名作中の名作を大紹介！　これはゲームマニア必読の一冊だ！

【　コスプレ天国　】

コスプレにいち早く注目した遊IIだからこそできた一冊！　300人以上の美麗コスプレイヤー収録の他、御用達ショップ等も紹介！

【　コスプレ天国2　】

コスプレイヤーのバイブルを目指して作られた一冊！　スタジオ撮影はもちろん、ハイクオリティのロケ撮影は一見の価値あり。

部屋をゲーセンにする!!



4月23日発売

A5版
定価
1,000円





月刊ゲーム・ユウ・ツウ
1996 5
No 37
平成8年5月1日発行 第4巻第6号通巻38号
平成5年6月29日第三種郵便物認可
(毎月1回・30日発行)
編集人・五味川隆
発行人・長田 守
発行所 株式会社 リイド社
〒166 東京都杉並区高円寺北2—3—2
振替口座東京八—一九六一一三番
編集部代表 東京(五三三七)〇〇一六
販売部代表 東京(五三三七)七〇〇一
広告部代表 東京(五三三七)七〇三九
定価五〇〇円(本体四八五円)
雑誌13431-5
大日本印刷株式会社・印刷

T1013431050505